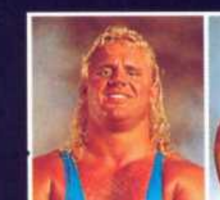


Nr. 8 August 1993
8. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867
ASM
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
Das große Magazin für Computer- & Videospiele
TOP-EREIGNISSE
Maniac Mansion II: Day of the Tentacle
Syndicate
ERLEBNIS-STORIES
Freddy Pharkas
The 7th Guest
Lokaltermin!
Rollenspieler-Treff
Comic-Salon, Hamburg
CES, Chicago
NEUHEITEN
Prince of Persia II
Mechwarrior
Ishar II
Cool Spot
Protostar
COOL WORLD
Die Super-Pleite auf Film & NES
Für Euch: GROSSER TENNIS-WETTBEWERB
Finale in Los Angeles!
Nr. 8 August 1993
ASM • Alles über Computer- & Videospiele • TESTS & VORSTELLUNGEN










MR. PERFECT* | BRET "HIT MAN" HART* | RIC FLAIR* | SHAWN MICHAELS* | CRUSH* | THE UNDERTAKER* | THE NARCISSIST LEX LUGER* | TATANKA* | MILLION DOLLAR MAN TED DIBIASE* | YOKOZUNA* | RAZOR RAMON* | MACHO MAN RANDY SAVAGE*

IM RING... DRUMHERUM... AUSSER KONTROLLE

LET'S RUMBLE!

NEU! 16 Meg

Ab September auf MEGA DRIVE






NIMM PLATZ, MR. PERFECT!



DER UNBELIEBTE AUGENQUETSCHER!



DER TOMBSTONE-PILEDRIVER – RUHE IN FRIEDEN!



ZWEI- UND DREI-MANN-ACTION!!

WORLD WRESTLING FEDERATION LICENSED PRODUCT











Old man Stauf built a house
and filled it with his toys.
Six guests came one dark night,
their screams the only noise ...





Und es geschah vor
langer Zeit ...





ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Betrayal at Krondor

© Dynamix/Sierra, USA

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: The Seventh Guest

© Virgin, England

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Syndicate

© Bullfrog/Electronic Arts

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Space Hulk

© Electronic Arts

Helden gesucht!

Jede Branche hat ihre Krise. Vernünftige Leute bestehen energisch darauf: Wer ernstgenommen werden will, kommt ohne Krise einfach nicht aus. Also fordern auch wir von der Spieler-Front das Recht auf UNSERE ganz eigene, sozusagen maßgeschneiderte Krise.

Und wir brauchen auch gar nicht lange zu suchen: Was dem Computer- und Videospiel von heute fehlt, sind ganz einfach plausible Helden! Die PacMans und Marios, die Donalds und Mickeys, die Donkey Kongs und Larry Laffers – sie haben sich verbraucht, sind alt geworden. Ausgenuckelt, müde und mit schweren Rändern unter den Augen stehen die Helden von einst vor dem Arbeitsamt abgedroschener Spielcharaktere auf der Suche nach einem Mitleidigen, der ihnen in einem späten Budget-Spiel noch einmal ein Engagement bietet. Da haben wir sie doch schon, unsere heißersehnte Krise: Es ist die

FIGURENKRISE!

Waren es gestern noch ein bunt angemalter Igel oder ein kleinwüchsiger italienischer Klempner, die uns mit ihren Abenteuern fesselten, so müssen bei den neueren Games schon aufblasbare Klößchen ("Kirby"), geistig unterbelichtete Friseure ("Freddy Pharkas"), mit Ersatzteilen gespickte menschliche Bastel-Monster ("Syndicate") und andere bejammernswerte Gestalten herhalten.

Es ist aber auch wirklich schwierig: Nachdem das Tierreich gnadenlos geplündert und von der Ameise ("Zool") bis zum Fisch ("James Pond") alles verwertet worden ist, was Flossen, Hufe, Tentakel oder Pranken hat, scheint auch die Vorratskammer der Fantasy-Wesen sich langsam aber sicher zu leeren. Doch: Nicht verzagen, ASM fragen! Wir haben für den Fall der Fälle immer noch ein paar taufrische Figuren in der Hinterhand. Wie wäre es denn zum Beispiel mit Juli, dem kleinen Kalenderblatt – zwar arm und abgerissen, aber immer fröhlich? Zusammen mit seinen Freunden Zisch, dem Streichholz (immer abgebrannt, aber trotzdem fröhlich) und Schlappi, der ausgedienten Geldbörse (stets leer, aber unverschämt fröhlich), ist es auf der Suche nach immer neuem Bargeld. Diese aus dem Leben gegriffene Idee ist gut für mindestens 600 Megabyte – die nächsten zwei bis drei CD-ROM-Spiele sind somit gesichert.

Oder was haltet Ihr von Bazi, der kleinen Bakterie, die gegen die böse Hexe Penny Zylin kämpft? Auch Schnief, das kleine Taschentuch, verspricht in diesen heuschnupfengeplagten Tagen ein Erfolg zu werden. Der größte Hammer jedoch – da bin ich sicher – ist Jucki, der pfiffige Fußpilz! Das heißt – falls das Game nicht doch noch in letzter Minute indiziert wird.

Zum Glück ist die Figurenkrise noch nicht bis an die Comic-Zeichentische gedrungen. Die neueste Nachricht von dort ist mehr als erfreulich: Die Space Rat kommt zurück! Nach einem längeren interstellaren Urlaub befindet sie sich nun im Anflug auf den Heimathafen. Sie muß sich bloß noch ein bißchen zurechtmachen, und in der nächsten Ausgabe der ASM wird sie dann wieder dick vertreten sein. Auch wir von der Redaktion werden dann zu Comic-Helden mutieren und unsere eigenen Cartoon-Stories bekommen. Was uns dann bloß noch fehlt, ist eine anständige Krise – aber vielleicht fällt Euch ja noch eine ein?

Euer

Peter

Peter Schmitz, Chefredakteur

INH

Syndikat des Monats ·10·

HIGHLIGHTS

Spiel des Monats



ACTION ab Seite 38



STRATEGIE ab Seite 88



CD-ROM ab Seite 106

Das Tentakel kehrt zurück ·60·





ADVENTURE ab Seite 56



SIMULATION ab Seite 110

COMPETITIONS

Wettbewerb Microprose Seite 37
Jimmi Connors Seite 121

Mechanische Krieger erobern das SuperNES ·46·



ALT



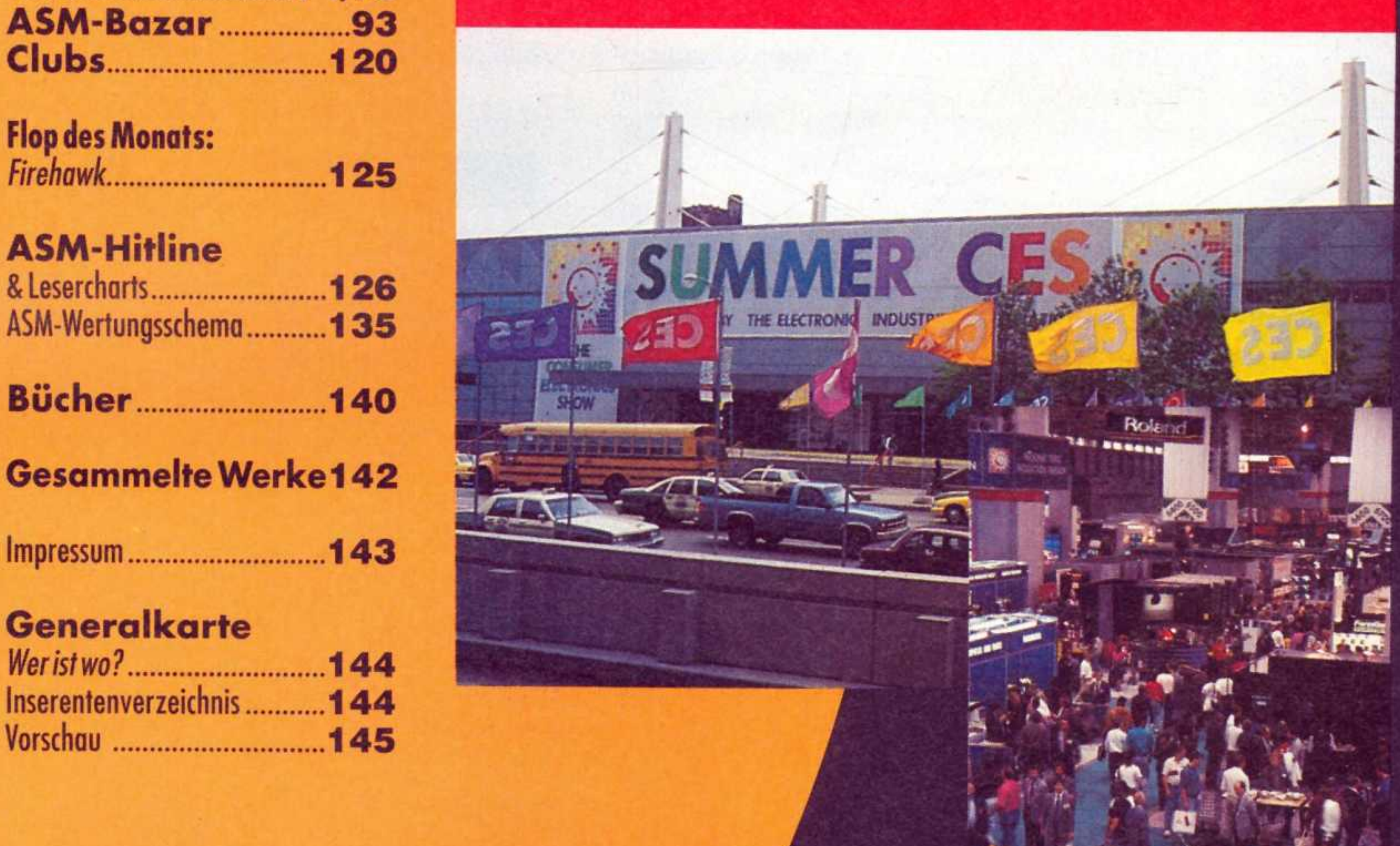
LAST MINUTE

Alles, was nach Redaktionsschluß, aber noch vor Drucktermin bei uns eintraf. So brandaktuell, daß wir es hier nicht einmal nennen können. Blättert daher schnell auf Seite 101

RUBRIKEN

REPORTAGEN

CES: Das war Chicago 1993 •14•





Rollenspieler unter sich •123•

Secret Service
Tips & Lösungen ab Seite 63





Übung macht den Meister

Bei der mvg-Verlagsgesellschaft sind zwei neue Lernprogramme erschienen. Thomas Kruza und Christian Kuchendorf haben in der Reihe **Mathematik interaktiv** mit **Analysis** und **Analytische Geometrie und Statistik** zwei Programme für diejenigen entwickelt, die ihre Mathematik-Kenntnisse auf Vordermann bringen wollen. Thematisch orientieren sie sich in erster Linie an Grundkursen der gymnasialen Oberstufe. Jedes Programm setzt sich aus den vier Teilen Didaktik, Aufgabensammlung, Lexikon und Rechenteil zusammen.

Im didaktischen Teil gibt es Theorie mit vielen Beispielen und erläuternden Grafiken. Im Aufgabenteil steht dann die harte Praxis im Vordergrund. Das Lexikon mit Formelsammlung bietet Informationen und klärt Begriffe. Der Rechenteil schließlich bietet eine benutzerunterstützende Bibliothek mit den unterschiedlichsten Rechenroutinen in Form eines endlosen Arbeitsblattes. Auf diesem Arbeitsblatt können nicht nur Hausaufgaben erledigt werden, es eignet sich auch für Lehrer zum Ausarbeiten von Klassenarbeiten.

Beide Programme eignen sich als unterrichtsbegleitende Wiederholung und zur ergänzenden Vorbereitung auf das Abitur, zum Studieneinstieg oder zum Selbststudium. Platzbedarf auf der PC-Festplatte: rund 4 MByte. Der Preis beider Programme liegt bei je ca. 80 Mark. Nähere Informationen: **Selling Points, 33332 Gütersloh**.

Begeisterung macht blind

Von Delphines Adventure-Hit Flashback (Ausgabe 7'93) war unser spielebegeisterter Tester Thomas B. so hingerissen, daß er die Namen der Figuren im Spiel verwechselte.

Die Hauptfigur heißt nicht Lester Chaykin, sondern Conrad B. Hart. Wir bitten untertänigst um Verzeihung.

Glitzerwelt

Oscar kommt! Nein, gemeint ist nicht ein gewisser Ministerpräsident, sondern eine Mischung zwischen Sonic und einem Troll, die sich **Flair** erdacht hat.

Die Spielfigur hüpft in die bunte Filmwelt und begegnet Westernhelden, Monstren, Comic-Figuren und vielem mehr. Natürlich wird auch Science Fiction eine große Rolle spielen.

Das Game wird es für Amiga und PC geben und steht auf dem Testplan für die nächste ASM – sofern nichts dazwischenkommt.

Neue Missions...

...gibt es für **Campaign** von **Empire**. 25 zusätzliche Karten von den wichtigsten Konflikten während des Zweiten Weltkriegs stehen PC-, Amiga und ST-Besitzern ab jetzt zur Verfügung und kosten zwischen 40 und 60 DM. Ohne das Originalspiel laufen die Zusatzdisketten natürlich nicht.



Von **Thalion** kam jüngst die *USA Edition* von **A 320 Airbus** heraus, die den Besitz der Europa-Edition nicht voraussetzt. Sie wurde zunächst für Amiga herausgebracht, wobei das dicke Handbuch für das ordentliche Gewicht des Paketes verantwortlich ist.

Cappucino preiswerter

Nein, bei der Eisdiele um die Ecke braucht Ihr es nicht zu versuchen. Dort steigen die Preise wie eh und je. Aber das Lernprogramm mit dem leckeren Namen, das wir in der vorigen Ausgabe vorgestellt haben, ist nicht einmal halb so teuer wie irrtümlich angegeben. Statt ca. 80 DM kostet Cappucino, der gelungene Italienisch-Sprachkurs für den PC, nur 39 DM. Damit nehmen wir natürlich auch unsere Kritik zurück, daß das Programm zu teuer sei.

Auweia, also das ist uns jetzt richtig peinlich – zumal wir noch nicht einmal wissen, was "Entschuldigung" auf italienisch heißt!

Heißes Gummi

Auf die Rennpiste geht es mit **F1**, das im August von **Bastion/Domark** für Mega Drive und Master System sowie Game Gear erscheinen wird. Die Rennsimulation soll dann einen Monat später auch für PC, Amiga und ST herauskommen. Mehr dazu in Kürze.



Mario lehrt Geschichte

Von **Mindscape** stammt **Mario's Time Machine**, das ins Education-Genre einzuordnen ist. Spielerisch – zwei Bösewichter wollen das größte Museum der Welt bauen und besorgen sich Nachbildungen der wertvollsten Erfindungen aller Zeit – wird dem Nutzer hier Geschichte nähergebracht.

Von der Steinzeit bis zur ersten Mondlandung ist alles vertreten. Erscheinen soll es im September für den PC.


MICROPROSE
SUMMER SURPRISE
JEDER KAUF - EIN GEWINN
UMWERFENDE PREISE UND TOLLE GESCHENKE BEI DER MICROPROSE SUMMER SURPRISE
Viel Spaß und Spannung beim Spielen der MicroProse-Games - die allzeit Unterhaltung der besseren Art bieten: von den herausfordernsten Strategie-Spielen auf dem Land bis zu den aufregendsten Flug-Simulationen in der Luft. In jeder Spiele-Schachtel dieses Sommers ein MicroProse-Giveaway - und die Chance auf einen der großartigen Preise im Sommer-Gewinnspiel für alle!
RIESEN-GEWINNCHANCE!
Eine Ferienreise für 2 Personen nach Californien oder ein Traumcomputer - im Wert von 6000 DM!
Gewinnen Sie bei der MICROPROSE SUMMER SURPRISE!
FREE! 200 SONNEN-BRILLEN
PLUS EIN GESCHENK IN JEDER SPIELE-BOX!
PLUS 10 FLIEGER-LEDER-JACKEN
MICROPROSE®
Seriously Fun Software



Dirk und Co.

Wem es nicht zu öde ist, im entscheidenden Moment den Joystick nach links, rechts, oben oder unten zu ziehen, der sollte jetzt aufpassen: Unter dem Titel **Animation Classic Pack** von **Ready Soft** verbergen sich die drei Comic-Reaktionsspielchen **Space Ace, Dragon's Lair II: Time Warp und Wrath of the Demon.** Jene kommen als Sammelpack daher, wobei vor allem Dragon's Lair II und sein Held Dirk noch vielen im Gedächtnis sein dürften. Amiga-Besitzer, denen so etwas gefällt, sollten schnell zugreifen.



Küchenschaben...



...sind so ziemlich das Schlimmste, was man sich vorstellen kann. Genau die sind es aber, mit denen der Held von **Pierre le Chef** zu tun bekommen wird. Seine Aufgabe ist es nämlich, einen Festschmaus für Feinschmecker vorzubereiten, doch auch die kleinen Krabbeltiere haben Hunger. Natürlich muß auch das Mindesthaltbarkeitsdatum beachtet werden. Und weil's so schön ist, hat er auch gleich noch einen Gegner, der ihm die Suppe versalzen will.

Dies alles spielt sich in 48 Levels ab – verteilt auf sechs Nationen – ,ist ein Jump'n'Run und kommt Ende September für SuperNES, GameBoy und Amiga von **Mindscape**.

Aufgepeppt und abgeschlachtet

Team 17 hat sich die Anregungen vieler **Body Blows**-Fans zu Herzen genommen und in Verbindung mit eigenen Ideen eine Upgrade-Disk herausgebracht. Unter anderem kann der Einzelspieler nun die Anzahl der Runden festlegen und außerdem jeden der zehn Gegner wählen, die vorher nur im "Tournament"-Modus zur Verfügung standen. Die Spielgeschwindigkeit wurde bei dieser Gelegenheit ebenfalls verbessert – ,und gab es bislang bei der Amiga-Version Probleme mit den Schatten der Spieler, so gehören diese der Vergangenheit an. Wieviel das Teil bei uns kosten wird, verraten wir Euch noch.

Blut und Gewalt versprechen **I.C.E.** mit ihrem neuesten Werk **Total Carnage**. Die Umsetzung eines Spielautomaten wird voraussichtlich im Herbst erscheinen und hat den Überlebenskampf eines Glücksritters zum Inhalt. Dabei steht das Töten der Feindes im Vordergrund, was dank einer reichlichen Waffensammlung auch möglich sein dürfte. Das Ganze soll der Nachfolger zu *Splash TV* (Name geändert) werden – und das war bekanntlich ein Flop und ist mittlerweile bei uns indiziert.

Fritz ist ein Schachprogramm für den PC, das von der Firma **ChessBase** in Hamburg und dem holländischen Schachprogrammierer **Frans Morsch** herausgebracht wird.

Neben den üblichen Vorzügen besitzt Fritz sehr leistungsfähige Datenbank-Funktionen, die von der ChessBase stammen – der Datenbank, die von Profis wie Karpow oder Kasparow genutzt wird. In ihr sind rund 70.000 Partien vom 15. Jahrhundert bis heute aufgezeichnet. Fritz kostet 99 DM, Fritz2, eine verbesserte Version mit noch mehr Features, kostet einzeln 178 DM, wenn man das Handbuch vom Vorgänger einschickt, 100 DM.

Virus Killer 2...

...nennt sich die neue Version eines Programms, das von **On-Line** für PC, Amiga und ST entwickelt wurde. Und dabei geht es nicht um radioaktive Monster, sondern um die unliebsamen kleinen Besucher in den Rechnern, die so interessante Reaktionen wie Festplattenzerstörung oder Meldungen wie "Your Computer is stoned" hervorrufen.

Der Virus Killer ist lernfähig, merkt sich neue Viren, kann unbrauchbare Sektoren wiederherstellen und kennt von Haus aus die gängigsten Viren. Ausprobieren konnten wir ihn nicht, denn unsere Rechner sind zum Glück absolut keimfrei, hehe.

Auf Clouseaus Spuren

Die meisten von Euch werden sich wohl mit Vergnügen an Peter Sellers als trotteliger Inspector Clouseau im "Rosaroten Panther" erinnern. Ähnlich tolpatschig kommt **Inspector Gadget** daher, der von **Azeroth** für PC, CD-ROM und Macintosh versoftet wurde. Da wir jeden Tag mit unserer Testversion rechnen, verraten wir an dieser Stelle noch nichts über den Inhalt und trösten Euch mit diesem Bild über die nächsten Wochen hinweg:



Krieg der Könige

Noch eine Schachsimulation: **Star Wars Chess** von **Mindscape** ersetzt die hölzernen Bauern, Könige, Damen, Türme, Springer und Läufer durch die Helden und die Bösewichter aus der "Krieg der Sterne" Trilogie. Und die kämpfen natürlich richtig; will heißen: Es gibt "Battle Chess"-Action. Selbstverfreilich haben wir dreidimensionale Darstellung in 72 verschiedenen Kampfsequenzen. Leider wurde nicht mitgeteilt, für welches System, zu welchem Preis und wann S.W.C. herauskommen wird, aber vielleicht wissen wir ja beim nächsten Mal schon mehr!



V,mö = Vorbestellung möglich

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—,—
3D Construction Kit 2.0 /dt	129,00	129,00	V,mö
A-Train /dt	V,mö	99,00	—,—
Aces of the Pacific /dt	—,—	74,95	—,—
Aces of the Pacific Mission Disk. /dt	—,—	47,95	—,—
Aces over Europe *	—,—	74,95	—,—
Alien Breed Special Edition 92	24,95	—,—	—,—
Alone in the Dark /dt	—,—	94,95	—,—
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
ATAC /dt	V,m ö	89,95	—,—
B17 Flying Fortress /dt	79,95	94,95	—,—
B.C. Kid /dt	49,95	—,—	—,—
Battle Isle + Data Disk. /dt	69,95	79,95	—,—
Betrayal at Krondor	—,—	V,mö	—,—
Bitmap Brothers Collection 1 /dt	54,95	64,95	54,95
Body Blows /dt	49,95	—,—	—,—
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	72,95	72,95	72,95
Burning Steel /dt	—,—	89,95	—,—
Campaign /dt	66,95	74,95	66,95
Car and Driver /dt	—,—	79,95	—,—
Castles 2 /dt	V,m ö	79,95	—,—
Chaos Engine /dt	54,95	V,m ö	V,mö
Chuck Rock 2 /dt	V,m ö	—,—	—,—
Civilization /dt	79,95	94,95	79,95
Comanche /dt	—,—	94,95	—,—
Darkmere /dt	V,mö	V,mö	—,—
Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge /dt	79,95	84,95	—,—
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Dogfight /dt	—,—	V,mö	—,—
Dune 2 /dt	V,m ö	66,95	—,—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	66,95	—,—	66,95
Dynabiaster incl. 4-Spieler Adapter /dt	64,95	74,95	64,95
Dynatech /dt	59,95	74,95	—,—
Eishockey-Manager /dt	74,95	74,95	V,mö
El-Fish /dt	—,—	V,mö	—,—
Elite 2 /dt	—,—	V,mö	—,—
Elysium /dt	—,—	74,95	—,—
Empire Deluxe	—,—	84,95	—,—
Eric the Unready	—,—	64,95	—,—
Eye of the Beholder 3	—,—	V,m ö	—,—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—,—	94,95	—,—
F-16 Falcon /dt	34,95	—,—	34,95
F-16 Falcon Mission Disk. 1 oder 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Falcon 3.0 /dt	—,—	94,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Fire & Ice /dt	49,95	—,—	49,95
Formula 1 Grand Prix /dt	79,95	94,95	79,95
Gobliins 2 /dt	74,95	94,95	74,95
Gunship 2000 /d	79,95	94,95	—,—
Gunship 2000 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Hannibal /dt	72,95	84,95	—,—
Harrier Jump Jet /dt	—,—	94,95	—,—
Hired Guns /dt	66,95	84,95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	84,95	84,95	—,—
Inca /dt	—,—	99,00	—,—
Incredible Machine /dt	—,—	74,95	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	89,95	94,95	—,—
Jonathan /dt	87,95	87,95	—,—
King s Quest 6 /dt	—,—	84,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	66,95	66,95	—,—
Legends of Valour /dt	87,95	87,95	V,mo
Lemmings /dt	57,95	72,95	57,95
Lemmings 2 /dt	64,95	84,95	V,mö
Links 386 Pro /dt	—,—	94,95	—,—
Lionheart /dt	59,95	—,—	—,—
Lost Secret of the Rainforest	—,—	74,95	—,—
Lotus 1 - 3 Compilation /dt	59,95	—,—	59,95
Mad TV /dt	74,95	89,95	—,—
Mercenaries	—,—	79,95	—,—
Michael Jordan in Flight /dt	—,—	79,95	—,—
Might and Magic 4 /dt	—,—	89,95	—,—
Pinball Dreams /dt	49,95	V,mö	—,—
Pinball Fantasies /dt	59,95	—,—	—,—
Pinball Magic /dt	24,95	24,95	24,95
Pirates! /dt	59,95	—,—	59,95
Populous 2 /dt	66,95	79,95	66,95
Quest for Glory 3 /dt	—,—	74,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Red Baron /dt	64,95	74,95	—,—
Red Baron Mission Disk. /dt	—,—	47,95	—,—
Ringworld /dt	—,—	74,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	72,95	87,95	72,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	87,95	87,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	79,95	—,—
Secret Weapons P-38 oder P-80 Mission Disk.	—,—	29,95	—,—
Secret Weapons Do 335 oder He 162 Mission Disk.	—,—	34,95	—,—
Sensible Soccer /dt (Neue Version!)	54,95	—,—	54,95
Shadow of the Comet /dt	—,—	94,95	—,—
Sherlock Holmes /dt	—,—	89,95	—,—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Sim City Deluxe Edition /dt	86,95	86,95	—,—
Sim Earth /dt	84,95	94,95	V,mö
Sim Life /dt	—,—	74,95	—,—
Space Quest 5	—,—	74,95	—,—

Bachler
Computersoftware

	Amiga	IBM	Atari ST
Spaceward Ho! /dt (Windows)	—,—	89,95	—,—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Star Control 2 /dt	—,—	69,95	—,—
Star Trek /dt	—,—	74,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	59,95	V,mö	59,95
Strike Commander /dt	—,—	94,95	—,—
Strike Commander Speech Pack	—,—	44,95	—,—
Stunt Island /dt	—,—	94,95	—,—
Summer Challenge /dt	—,—	66,95	—,—
Taskforce 1942 /dt	—,—	94,95	—,—
The Humans /dt	59,95	59,95	—,—
Tornado /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Transarctica /dt	54,95	54,95	—,—
Turrican /dt	24,95	—,—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Ultima 6	59,95	44,95	59,95
Ultima 7 /kompl. dt.	—,—	87,95	—,—
Ultima 7 Part Two - Serpent Isle	—,—	94,95	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5.6)	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld 2 /dt	—,—	79,95	—,—
Ultra Bots /dt	—,—	74,95	—,—
Veil of Darkness	—,—	74,95	—,—
Walker /dt	66,95	—,—	—,—
Whale s Voyage /dt	66,95	V,mö	—,—
Wing Commander	64,95	44,95	—,—
Wing Commander /dt	89,95	—,—	—,—
Wing Commander Secret Missions 1 & 2	V,mö	44,95	—,—
Wing Commander Deluxe Edition	—,—	94,95	—,—
Wing Commander 2 /dt	—,—	89,95	—,—
Wing Commander 2 Special Operations 1 oder 2 /dt	—,—	44,95	—,—
Wing Commander 2 Speech Pack	—,—	39,95	—,—
Wizardry 7 /dt	V,mö	94,95	—,—
X-Wing /dt	—,—	94,95	—,—
Zool /dt	54,95	—,—	—,—

MEGA-HITS

Chaos Engine /dt 55,— *Amiga*
Dune 2 /dt 67,— *IBM-PC*
Gunship 2000 /dt 80,— *Amiga*
Lemmings 2 /dt 65,—/85,— *Amiga & IBM-PC*
Lionheart /dt 59,— *Amiga*
Shadow of the Comet/dt 95,— *IBM-PC*
Space Quest 5 /dt 75,— *IBM-PC*
Strike Commander /dt 95,— *IBM-PC*
X-Wing /dt 95,— *IBM-PC*

Computer-ZUBEHöR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	**49,90**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**139,00**
Advanced Gravis Analog Joystick PC	**75,00**
Das Lucasfilm-Buch Idt	**29,80**
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	**29,80**
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	**43,00**
Gravis PC Game Pad	**48,00**
Sound Blaster 16 ASP /dt	**499,00**
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt	**179,00**
Sound Blaster 2.0 C/MS Chips	**45,00**
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	**299,00**

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler—Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt



Letzte Instanz

SPIEL DES MONATS

Das organisierte Verbrechen bedeutet, wie wir alle zur Genüge aus dem TV erfahren, längst nicht mehr nur die Mafia. Auf jedem Kontinent gibt es bereits mindestens eine vergleichbare Organisation. Schon jetzt warnen die Gelehrten, daß die Gruppen immer mehr an Einfluß gewinnen. Wie dieses Szenario enden kann, zeigt Bullfrog im neuesten Coup.

SYNDICATE

System: **PC**, *(mind. 386/25, VGA, unterst. SoundBlaster u. kompatible)*, geplant für: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Bullfrog/Electronic Arts**, England, Muster von: **Hersteller**.



Wie sich die Werte doch wandeln – selbst im organisierten Verbrechen! Endgültig vorbei sind die Zeiten, als potentielle Todeskandidaten neben einem Pferdekopf aufgwachten. Ein zerbrochener Bleistift ist schon lange nicht mehr das symbolische Todesurteil. Die Computertechnologie hat an der Grenze zur Schattenseite der Gesellschaft nicht halt gemacht. Cyborgs sind in der Zukunftsvision **Syndicate** von **Bullfrog** die modernen Killer der Syndikate. Ohne Emotionen führen sie kühl die Befehle ihrer Bosse aus. Kein Wunder also, daß die Regierungen unserer Tage längst ausgedient haben.

Insgesamt acht Syndikate kämpfen um die Weltherrschaft. Klar, Du bist dabei und mischst ordentlich mit. Einen bis vier Cyborg-Killer kannst Du für jede der mehr als 50 Missions ausrüsten und ins Rennen schicken. Während Du in Deinem Transporter hoch über den Städten gleitest, führen die Cyborgs Deine Befehle aus. In schräger Draufsicht kannst Du per Maus Deine Jungs zu ihren Einsatzorten geleiten und ihnen Aufgaben zuteilen. Die Aufträge reichen dabei von Kidnapping über Diebstahl und "Sachbeschädigung" bis hin zum Mord.

Mehr als 50 Missionen

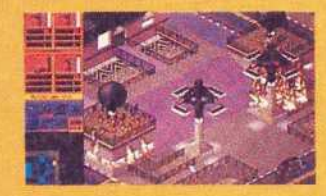
Bevor Deine Jungs loslegen können, mußt du erst einmal eine Mission wählen. Auf einer Weltkarte hast Du je nach Größe des von Dir kontrollierten Gebietes einen oder mehrere Aufträge zur Auswahl. Ist einer gewählt, erhältst Du Informationen über den Auftrag, die örtlichen Begebenheiten und – je nach Informationshonorar – zusätzliche taktische Infos.







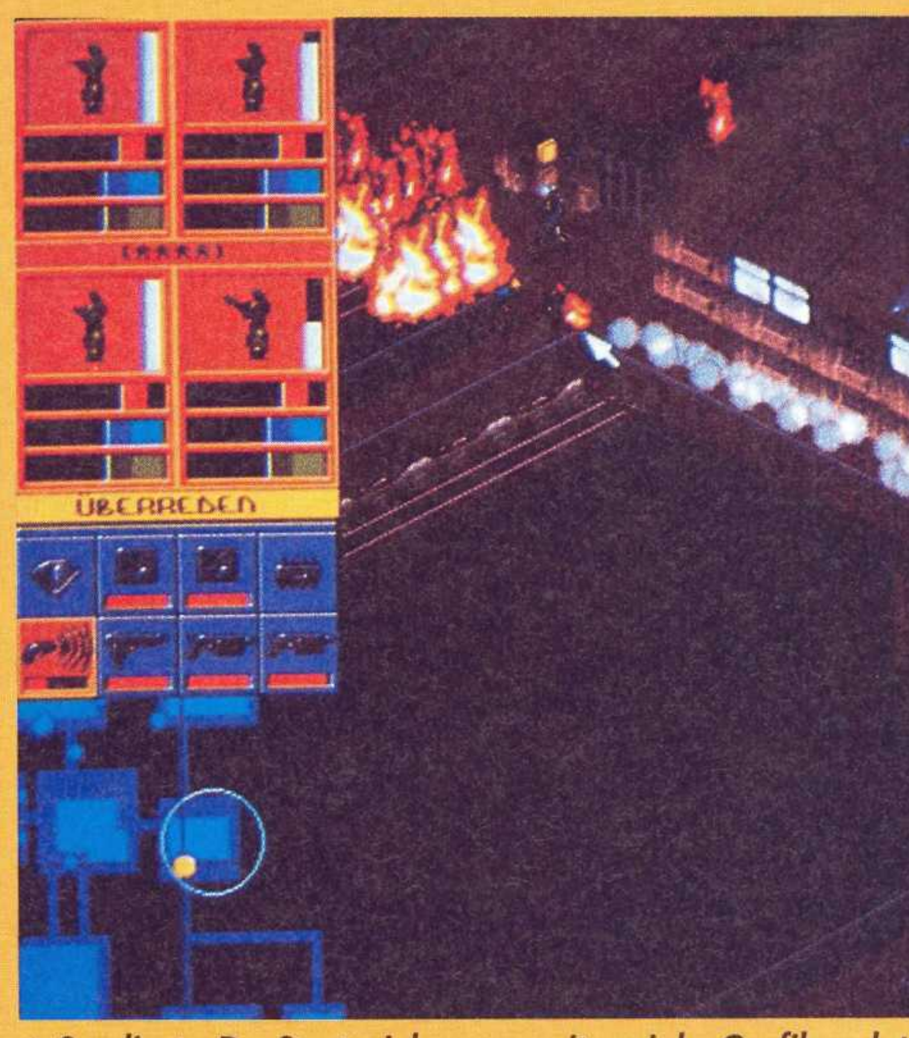




Gut informiert kannst Du jetzt Deine Mannen für den Auftrag richtig ausrüsten. Ob nun Flammenwerfer oder Maschinenpistolen im Gepäck sind, ist Deine freie Entscheidung. Insgesamt acht Items kann jeder Cyborg mit sich herumschleppen und benutzen.

Zu Beginn steht man jedoch mit einem eher armseligen Kontingent an Waffen und anderen nützlichen Items da. Doch auch da kannst Du eingreifen. Laß Deine Forschungsabteilung für Dich arbeiten. Die kostet zwar Geld, aber dafür bekommst Du die neusten Waffen frisch aus der Fabrik. Auch an den Körperteilen kannst Du einiges dazulegen. Je nach Finanzhaushalt kannst Du verbesserte Körperteile für deine Cyborgs ordern. Arme, Beine, Augen, Rumpf, Herz und Gehirn gibt es in drei Versionen.

Ähnlich wie beim Rollenspiel kannst Du so Deine Jungs zu Superkämpfern in Sachen Zielgenauigkeit, Geschwindigkeit, Belastbarkeit und Überzeugungskraft aufbauen. Je nach Forschungsaufwand – sprich investierter Kohle – geht es schneller oder langsamer mit der Entwicklung neuer Technologien. Solltest Du bei einem gekillten Feind ein Item finden, das Deine Forschungsabteilung noch nicht



▲ *Syndicate: Der Strategiehammer mit genialer Grafik und st*

entwickelt hat, geht es deutlich schneller und billiger bis zur Serienreife.

Neue Techniken

Nachdem alle Modalitäten geklärt sind, jagst Du Deine Jungs in die Stadt. Ganz nach Belieben können die Schergen einzeln oder in der Crew gesteuert werden. Die Städte selbst sind mit einer akribischen Liebe zum Detail entwickelt – von animierten Werbewänden bis hin zu Zivilisten, die artig an einer Straße stehenbleiben, wenn ein Fahrzeug sich nähert. An dieser Stelle ein Riesenlob an die Bullfrog-Grafiker für ihre Höchstleistungen.

Kampflos dürfte wohl keine Mission über die Bühne gehen, und so sollte Deine Eingreiftruppe immer ein paar Waffen griffbereit haben. Doch Vorsicht! Die Cops reagieren ein wenig sauer auf Leute, die mit gezückten Waffen herumrennen. Andererseits fackeln Cyborgs der Gegner nicht lange. Erst schießen, dann fragen, ist die Devise.

Eingreiftruppe

Deine Jungs haben drei Eigenschaftswerte: Intelligenz, Auffassungsgabe und Adrenalin. Intelligenz steht dabei für die Reaktion auf eine gestellte Aufgabe. Auffassungsgabe sorgt für gezieltere Schüsse und frühzeitiges Erkennen einer brenzligen Situation. Adrenalin sorgt für ein schnelles Reagieren. Diese drei Werte können stufenlos für einzelne Mitglieder Deiner Party oder aber für alle gemeinsam stufenlos verändert werden. Doch die Energieanzeigen für die Eigenschaften sinken je nach Benutzung. Sollten also alle drei Werte bei einem längeren Gefecht auf Höchststufe stehen, mußt Du Deine Killer wohl oder übel für eine gewisse Zeit lang verblöden lassen, damit die Energie wieder aufgeladen wird. Wie schnell das geht, hängt hauptsächlich vom Herzmodell ab, das Du den Cyborgs eingepflanzt hast.

Sind die Jungs total blöde, wird es schwierig, sie zu einer neuen Position zu schicken, denn Stan und Olli hätten sich von diesen Dämels echt noch ein paar Gags abgucken können. Also: Sei sparsam mit den Reserven.

Chips sind dämlich

Ist eine Mission erfüllt, gibt es einen Wertungsscreen, in dem Deine Trefferquote, Leichen etc. aufgelistet werden. Das Gebiet gehört nun Dir, und Du kannst die Steuern dafür festsetzen. Aber aufgepaßt: Sind die Steuern zu hoch, macht die Bevölkerung eine Revolte, und Du bist das Land wieder los.

Eine weitere Variante bekommst Du mit dem Persuadertron (Überzeugungsstrahler) hin. Damit kann man nämlich Zivilisten, Polizisten und feindliche Agenten davon überzeugen, die Seite zu wechseln. Vorteil: Finden die Jungs eine Waffe, kämpfen sie auf Deiner Seite. So ist es möglich, 100 und mehr Verbündete zu bekommen. Doch dabei wird auch die Übersichtlichkeit auf dem Screen arg in Mitleidenschaft gezogen.

Bei manchen Missionen sollte der Überzeugungsstrahler auf jeden Fall dabei sein, nämlich dann, wenn es gilt, Forscher,




nimationen



Tips:

Bei der Waffenentwicklung sollte man sich möglichst schnell eine Gaussgun (Raketenwerfer), eine MP und eine Fernwaffe zulegen. Die MP ist ganz nützlich, bis sich die Forscher dazu bequemt haben, ein Miniaturgewehr zu bauen. Die Gaussgun hat zwar nur drei Schuß, aber dafür lassen sich damit ganze Gruppen auf einen Schlag eliminieren, Fahrzeuge in Brand setzen und ähnliche Spielereien machen.

Bei schwierigen Missionen mit vielen Gegnern sollte man nach dem ersten Gefecht den Überzeugungsstrahler zücken und sich fünf bis fünfzehn Zivilisten und Polizisten auf die Seite ziehen. Läuft man nun in der Nähe der Leichen herum, greifen die Neulinge schnell zu den Waffen der Dahingeschiedenen und kämpfen fleißig mit.

Bei Autofahrten sollte man sofort das Fahrzeug verlassen, wenn feindliche Agenten aufkreuzen. Denn blasen die Jungs das Auto in die Luft, ist die Crew ein Kerzenleuchter mit vier Fackeln. Also: Erst wenn der Gegner hin ist, wieder ins Auto steigen und weiterfahren.

Agenten oder Journalisten dazu zu überreden, die Seite zu wechseln.

Jetzt aber genug von den schier unerschöpflichen Fakten und Zusammenhängen in diesem Spiel. Denn das Game lebt nicht von der Theorie, sondern von der Praxis. In den ersten Missionen geht es recht harmlos zur Sache. Wenig Gegner, kleine Städte und einfache Aufträge. Doch so ab der siebten Mission werden die Städte zu Metropolen, in denen auf mehreren Ebenen gekämpft werden muß.

Besonders schwierig wird es, wenn die Jungs in die unterirdischen Labyrinthe eintauchen. Da hilft dann nur die kleine Radarkarte, auf der die Positionen der Partymitglieder angezeigt werden. Es gilt nicht nur, den richtigen Weg zum Ziel zu finden, sondern es müssen auch Fahrzeuge benutzt und Agenten gekillt werden.

In Sachen Übersicht kommt jetzt auch der einzige wirkliche Nachteil des hervorragenden Games: Durch die schräge Perspektive verschwinden Deine und feindliche Leute hinter und in Gebäuden. So kannst Du streckenweise nur nach dem Radarbild vorgehen, was Dir aber immer noch keinen Überblick über die Aktionen der getarnten Cyborgs gibt.

Edel-Grafik

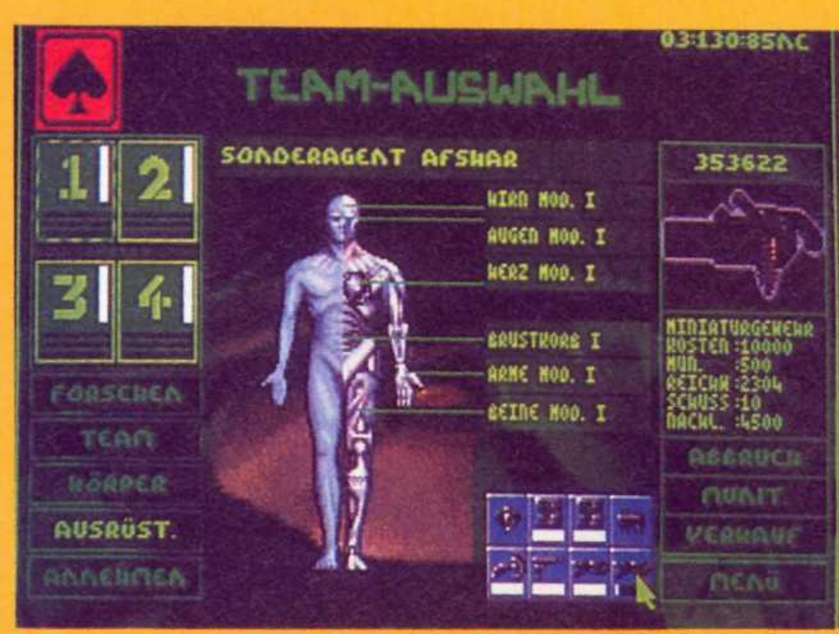
Die Grafik ist unschlagbar. Für dermaßen gelungene Animationen kann es nur die Höchstnote geben. Da fahren Autos und U-Bahnen herum, wuseln Menschen durch die Häuserschluchten, Wachposten patrouillieren auf Wehrgängen hinter Stacheldraht und und und... So könnte eine Stadt der Zukunft aus der Vogelperspektive tatsächlich aussehen.

Die düstere Atmosphäre macht das Spiel ein bißchen unheimlich, und wenn es dann zu einer Schlacht auf offener Straße kommt, fehlen nur noch der Geruch und die Hitze von glühendem Metall.

Der Sound ist edel, zumal sogar deutsche Sprachsamples eingebaut wurden. So tönt es gelegentlich "Halt! Stehenbleiben! Polizei." in lupenreinem Deutsch aus dem Lautsprecher. Handbuch und On-Screen-Texte sind ebenfalls komplett in Deutsch. Das Intro ist fantastisch animiert und zeigt so ganz nebenbei die Aufgaben eines Cyborgs – absolut filmreif.

Speicherbare Spielstände sind bei diesem Game natürlich Ehrensache. Pluspunkte über Pluspunkte. Kein Wunder also, daß wir Syndicate zum Spiel des Monats gemacht haben. Der Hitstern ist ebenfalls selbstverständlich. Selbst wenn es moralisch einige Bedenken gibt, macht dieses Game (schäm) riesigen Spaß. ■

cus



▲ *Für jeden Einsatz die individuelle Ausrüstung*



▲ *Städte mit eigenem Charakter*



▲ *Cyborgschlacht am Marktplatz*



▲ *Unerläßlich: die Forschungsabteilung*

Peter meint:

Tja, ein überwältigendes Ereignis – edelste Grafik, fesselnde Atmosphäre und viiiel Spielspaß. Syndicate reizt dazu, die ganze herrlich detailliert dargestellte und wunderschön animierte Umgebung mit Flammenwerfer und MP so richtig niederzumetzeln und sich anschließend sauwohl zu fühlen. Es spricht die niedrigsten Instinkte im Menschen... – äh, nein, Cyborg an. Einfach herrlich. Bloß Vorsicht: Das Ding ist definitiv nix für Leute, die Spiel und wirkliche Welt nicht auseinanderhalten können.

»KNALLIG«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	12
Sound	11
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



▲ *Gut plazierte Zeitbomben wirken Wunder*



▲ *Die Verteilung der Welt an die Syndikate*



▲ *Raketen räumen auf*

FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele
Ladengeschäft +Versandzentrale: Stuttgarter Str.99, Stuttgart-Feuerbach

0711/8568534 - 850325

Telefax: 0711/8179995

Bestellservice:

NRW: **Düsseldorf** **10-18.30 Uhr** **0211/131979**

N-Sachsen: **Hannover** **10-18.30 Uhr** **0511/321796**

IT'S ACTION TIME
1x wöchentlich
ÜBERRASCHUNGSPREIS

Bestellservice:

B.-Württemberg: **Freiburg** **10-18.30 Uhr** **0761/382590**

Bayern: **Fürth** **10-18.30 Uhr** **0911/745419**

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 10,90 DM • Eilzuschlag 7,00 DM • Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00 DM
Ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei • Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Inh.: Oliver Heck

Demnächst Neueröffnung in HAMBURG • CHEMNITZ • DORTMUND • KOBLENZ • ULM • Anschriften bitte erfragen!

Wir suchen in folgenden Städten Franchise-Partner sowie Filialleiter:
Bremen, Dresden, Frankfurt a. M., Hamburg, Ludwigshafen, Magdeburg, Osnabrück, Saarbrücken, Ulm, Würzburg

7000 Stuttgart 30
Stuttgarter Str.99
Tel.: 0711/8568534

7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

7800 Freiburg
Schreiberstr.18
Tel.: 0761/382590

3000 Hannover
Georgswall 3
Tel.: 0511/321796

NEU!NEU!NEU!
Seit 27.11.92
O-6500 Gera
Laasener Str. 29
Tel.: 0365/260610

NEU!NEU!NEU!
Seit 3.5.93
1000 Berlin 10
Tauroggenerstr. 6
(Nähe Schloß Charlottenburg)

NEU!NEU!NEU!
Seit 1.3.93
2900 Oldenburg
Donnerschweerstr.32
Tel: 0441/83025

NEU!NEU!NEU!
Seit 16.11.92
3500 Kassel
Werner Hilpert Str. 22
Tel.: 0561/711389

NEU!NEU!NEU!
Seit 1.10.92
4000 Düsseldorf
Wallstr. 21 (Altstadt)
Tel.: 0211/131979

NEU!NEU!NEU!
Seit 13.3.93
7100 Heilbronn
Allee 4 (Postpassage)
Tel: 07131/626031

NEU!NEU!NEU!
Seit 13.3.93
7500 Karlsruhe
Erbprinzenstr. 35
Tel: 0721/21654

Unsere Fürther Filiale
zieht am 3.7.93 um nach
8500 Nürnberg
Karl-Grillenberger-Str.18-20
Tel.: 0911/745419

FUNNY SOFTWARE TOPTEN

1. Strike Commander
2. Eishockey Manager
3. Empire de Luxe
4. Links 386
5. A-Train
6. X-Wing
7. Formula One GP
8. Der Patrizier
9. Alone in the Dark
10. Incredible Machine

Ladenpreise sind mit den Versandpreisen identisch —
Teuflisch!! — oder??
Rufen Sie doch einfach mal an oder kommen Sie in eines unserer Ladengeschäfte.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	–	94,95
A320 America	a.A.	a.A.	a.A.
A-Train	a.A.	–	99,95
A-Train Construction Set	–	–	65,95
ATAC	94,95	–	99,95
Abandoned Places 2	73,95		94,95
Aces of Europe	–	–	a.A.
Aces of the Pacific	a.A.	–	89,95
Aces Data	–	–	73,95
Alone in the Dark	–	–	99,95
Ambermoon	–	–	a.A.
B17 Flying Fortress	79,95	79,95–	104,95
Batman II	a.A.	–	–
Battle Chess 4000	–	–	79,95
Battle Isle DD II	49,95	–	49,95
Battle Isle Pack	79,95	–	86,95
B.C. Kid	73,95	a.A.	a.A.
Betrayal at Krondor dt.	a.A.	a.A.	107,95
Bill's Tomato Game	69,95	a.A.	–
Body Blows	73,95	–	–
Bundesl. Manager 2.0	79,95	-79,95	79,95
Buzz Aldr. R. i. Space	a.A	a.A.	a.A.
Campaign	79,95	–	94,95
Carriers at War Constr. Kit	–	–	79,95
Chaos Engine	65,95	a.A.	–
Chuck Rock II	65,95	–	–
Comanche	–	–	99,95
Combat Air-Patrol	a.A.	–	a.A.
Civilization dt.	88,95	79,95	104,95
Comanche Data Disk	–	–	a.A.
Creatures II	a.A.	–	a.A.
Creepers	73,95		94,95
Cyber Zerk	a.A.	–	–
Dark Seed	79,95	–	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Darkmere	86,95	–	99,95
Daughter of Serpents	86,95	–	89,95
Desert Strike	66,95	–	–
Die Siedler	a.A.	a.A.	a.A.
Dog Fight	–	–	104,95
Dog of War (Siege Data)	–	–	29,95
Dracula	a.A.	–	a.A.
DSA II	a.A.	–	a.A.
Dune 2	65,95	–	94,95
Eco Quest II	–	–	79,95
Eishockey Manager	86,95	a.A:	94,95
Elisabeth I	a.A.	–	a.A:
Elite 2	–	–	a.A.
Elysium	65,95	a.A.	79,95
Entitiy	66,95	–	–
Eric the Unready	–	–	79,95
F-15 Strike Eagle 3	–	–	114,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	–	–	104,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Falcon Mission II	–	–	65,95
Field of Glory	a.A.	–	a.A.
Flashback	74,95	–	–
Flies	79,95	–	–
Football Manager 3	76,95	76,95	76,95
Formula 1 Grand Prix	79,95	79,95	99,95
Front Page Football	–	–	86,95
Gunship 2000	94,95	–	87,95
Gunship 2000 Mission	–	–	65,95
Hannibal	79,95	–	94,95
Hardball III	a.A.	–	87,95
Harrier Jump Jet	–	–	99,95
History Line 1914-1918	86,95	–	99,95
Humans Data	49,95	–	49,95
Inca	–	–	107,95
Incredible Machine de Luxe	–	–	a.A:
Indiana Jones 4 dt.	94,95	–	99,95
International Rugby	a.A.	–	a.A.
Island of Dr. Brain	–	–	89,95

SENSIBLE SOCCER-TURNIER
am 31.7.93
in Aalen und Freiburg
Meldeschluß: 26.7. 93

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Jonathan	79,95	–	94,95
King's Quest 6 dt.	–	–	94,95
Last Vikings	a.A.	–	a.A.
Legend of Kyrandia II	a.A.	–	a.A..
Legend of Valour dt.	79,95	–	94,95
Legions of Krella	–	–	a.A.
Lemmings 2	79,95	79,95	94,95
Line in the Sand	–	–	73,95
Links Pro	–	–	107,95
Links Banff Springs	–	–	49,95
Links Mouna Kea	–	–	49,95
Lionheart	65,95	–	–
Litil Devil	a.A.	a.A.	a.A.
Mad TV Data	26,95	–	26,95
Maelstrom	–	–	107,95
Magic Candle 3	–	–	86,95
Maniac Mansion 2	a.A.	–	a.A.
Mario is Missing	a.A.	–	86,95
Michael Jordan F.	–	–	86,95
Might and Magic 4 dt.	–	–	99,95
Millemiglia	–	–	a.A.
Nicky Boom	a.A.	a.A:	–
Patriot	–	–	107,95
Patrizier	78,95	79,95	89,95
Perfect General DD	49,95	–	49,95
Pinball Dreams	65,95	–	65,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Pinball Fantasy	65,95	–	–
Premier Manager	a.A.	a.A.	a.A.
Prime Mover	a.A.	a.A.	a.A.
Privateer	–	–	a.A:
Prophecy of the Shadow	–	–	72,95
Populous II	67,95	67,95	86,95
Quest for Glory III	–	–	99,95
Ringworld	–	–	88,95
Sensible Soccer 2	64,95	64,95	65,95
Shadow of the Comet	–	–	104,95
Shadow President	–	–	99,95
Sherlock Holmes dt.	–	–	99,95
Sim Farm	a.A.	–	a.A.
Space Hulk	86,95		99,95
Space Legends	79,95	–	88,95
Space Quest 5 dt.	–	–	79,95
St. Thomas	79,95	-	94,95
Spellcraft	–	–	94,95
Spelljammer	–	–	104,95
Star Control II	–	–	86,95
Street Fighter 2	65,95	65,95	79,95
Strike Commander	–	–	99,95
Strike Commander Speech	-	-	49,95
Stunt Island	–	–	107,95
Subtrade	a.A.	a.A.	a.A.
Summer Challenge	–	–	73,95
Task Force	–	–	107,95
The Chaos Engine	65,95	–	–
The Incredible Machine dt.	–	–	79,95
The Legacy	–	–	107,95
Tornado	a.A.	–	79,95
Tony La Russa II	–	–	a.A.
Train It	a.A.	–	–
Transartica	65,95	–	65,95
Turrican III	a.A.	–	–
Twilight 2000	–	–	99,95
Ultima 7 dt.	–	–	107,95
Ultima VII II	–	–	94,95
Ultima Underworld II dt.An.	–	–	86,95
Universal Monsters	–	–	a.A.
V for Victory II	–	–	79,95
Veil of Darkness	–	–	79,95
War in the Gulf	79,95	–	88,95
Wayne Gretzky 3	–	–	94,95
Whales Voyage	79,95	–	79,95
Wing Commander I	94,95	–	–
Wing Commander II dt.	–	–	99,95
Wizardry 7	a.A.	–	94,95
Xenobots	–	–	86,95
X-Wing engl.	–	–	89,95
Yo! Joe!	a.A.	a.A.	a.A.
Zool	65,95	–	65,95

Hardware & Zubehör

Joysticks		
Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent blau	DM	39,95
Joysticks PC		
Thrustmaster	DM	199,00
Weapon Control	DM	199,00
Competition Pro PC	DM	74,95
Competition Mini	DM	74,95
Zubehör		
elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick-Umschalter	DM	39,95
Amiga Action Replay 3f. A5000	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Druckerständer	DM	34,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	169,00
Amiga 500 kompl. mit Maus incl. 1 MB	DM	829,00
Speichererweiterung für A500 auf 1 MB		
mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 12Monate	DM	79,00
Speichererweiterung		
für A500 Grundversion erweiterbar auf:		
512 KB	DM	99,00
1,8 MB	Dm	249,00
für A500 1MB Chip RAM, wenn Big Agnus vorhanden:		
512 KB	DM	129,00
2,3 MB	DM	299,00
für A2000/A3000/A4000		
2 MB bestückt	DM	298,00
Laufwerke zu Superpreisen!		
3,5" Floppy Drive extern,; slim, abschaltbar, für A500	DM	144,00
3,5" Floppy Drive intern für A500	DM	144,00
Kombikontroller für A500		
SCSI	DM	349,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
SCSI für A2000/A3000/A4000	DM	324,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
Festplatten (SCSI)		
Quantum ELS 85 MB 17ms	DM	564,00
Quantum ELS 127 MB 17ms	DM	789,00
QuantumLPS 120MB 18ms	DM	848,00
Kombikontroller für A500		
AT Bus	DM	275,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
AT Bus für A2000/A3000/A4000	DM	214,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
Festplatten (AT)		
Quantum ELS 85MB 17ms	DM	519,00
Quantum ELS 170MB 17ms	DM	729,00
Mehrpreis je 2MB RAM	DM	180,00

Täglich frische Neuheiten auch für Konsolen-Games

SUPERAUSWAHL • TEUFLISCHE PREISE • AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten, unvebindlichen Beratung

Überangebot auf der CES in Chicago

Tschüß Amiga, oder was?



Also ehrlich, wer soll sich bei einem solchen Angebot noch auskennen? Die Firmen schießen wie Pilze aus dem Boden und haben nichts Besseres zu tun, als zwei ASM-Redakteuren die Hölle heiß zu machen. Sieht man einmal von den beiden Konsolenriesen Sega und Nintendo (mit kleineren Standflächen als beim letzten Mal!) ab, tummelten sich so um die 800 Firmen auf dem für uns relevanten Teil der Messe im McCormick-Center. Der Rest war ungefähr sechsmal so groß und könnte es von der Grundfläche her locker mit dem Frankfurter Flughafen inklusive der Startbahn West aufnehmen.

Fazit der ganzen Aktion: Konsolen, so weit das Auge reicht. Dann der PC – aber vom Amiga weit und breit keine Spur. OK, ist in Amerika vielleicht normal, aber auch die Vertreter aus Europa hatten nicht viel zum Thema Amiga zu sagen. Deutlich zugelegt hat dagegen der Mac. Alle namhaften Firmen haben sich dieser Marke angenommen. Aber auch die Wundermaschine 3DO und das CD-ROM legen immer mehr zu.

Nintendo

Hier zeigte man sich wieder einmal ganz im Mario-Fieber: **Super Mario All Stars, Mario Brothers 1, 2 und 3, Mario and Wario, The Lost Levels** und, und, und sollen noch in diesem Sommer fürs SuperNES und den GameBoy auf den deutschen Markt schwappen. Der Clou daran: Der Großteil kommt als Paket auf einer Cartridge. Eisig wird es auf dem SuperNES mit dem **NHL Stanley Cup**. Eishockey vom Feinsten. Neue Perspektiven sollen das Eisstadion ins Wohnzimmer holen. Für alle Panzerfaust-Spezialisten gibt es jetzt **Battle Clash 2**, das sich mit dem Superscope spielen läßt. In Sachen Hardware hat man dem etwas in die Tage gekommenen NES ein neues Outfit verpaßt. Sieht jetzt ungefähr so aus wie ein überdimensionierter Türstopper.







▲ *CES-Impressionen*

Origin

Die Jungs aus Texas finden einfach keine Ruhe. Kaum haben sie Strike Commander auf dem Markt, brechen sie auf zu neuen Ufern. **Pacific Strike** heißt der neue Hammer und bietet in Strike-Commander-Manier nette Luftkämpfe in Propellermaschinen. Die erste spielbare Version sieht auf jeden Fall verlockend aus. Aber auch die Fans von Wing Commander kommen auf ihre Kosten. Die **Wing Commander Academy** ist nichts Geringeres als ein umfangreicher Schnellbaukasten für eigene Missionen. Der Clou an diesem Stand dürfte aber **Shadowcaster** gewesen sein, ein Solorollenspiel im Stile von Ultima Underworld – nur, daß die Grafik sich um etliches verbessert hat und die Optionen der reine Wahnsinn sind. So kann sich der Held zum Beispiel in vier verschiedene Fabelgestalten verwandeln. Erstaunlich, aber in Sachen **Privateer** hält man sich immer noch dezent zurück.

Tsunami

Die ewig witzelnden Jungs aus Kalifornien setzen gerade auf **Blue Force**, ein Polizei-Adventure. Digi-Grafiken und eine spannende Story könnten – dem Demo nach – würdig in die Fußstapfen von Sierras Police-Quest-Reihe treten. **Protostar 2** sei ebenfalls in Planung, hieß es. Übrigens macht man sich auch verstärkt ans CD-ROM heran. Alle Tsunami-Spiele soll es demnächst auf Silberlingen geben.

Mallard

Bei Mallard könnte man in die Luft gehen. Wer ganz weit nach oben will, kann

sich unter Windows mit **Lunar Command** seine eigene lebensfähige Mondstation bauen. Erster Eindruck: technisch erste Sahne, grafisch: na ja. Ansonsten setzt diese Firma immer noch auf die klassische Flugsimulation, ob nun mit dem **Air Traffic Control** am Boden (sieht interessant, aber wahnsinnig kompliziert aus) oder mit stapelweise Scenario-Disks für den alten FS. Sprache, Power Tools, neue Flughäfen und vieles mehr werden geboten.

Spectrum Holobyte

Diverse Versionen von **Star Trek: The Next Generation** scheinen endlich etwas zu werden. Adventure mit Top-Grafik für das SuperNES, den PC und die neue Wunderkonsole 3DO. **Tornado**, das von Holobyte in den Staaten vermarktet wird, hat mal wieder einen Release-Aufschub bekommen. Böse Zungen behaupten, daß das Programm mittlerweile veraltet ist, obwohl noch kein Ladentisch die Spielepackung gesehen hat. Der alte Falcon 3.0 lebt dagegen immer noch. Scenario-Disk **Bane of Baghdad** und Mig 29 stehen für erweiterte Flugi-Action. Außerdem steht **Beastball** auf dem Spielplan fürs Mega Drive, eine sehr eigene Auffassung von Fantasy Football – witzig.



▲ *Super Off Road im neuen Look*

Revell

Ja Leute, Ihr habt richtig gehört. Die Firma mit den tollen Plastikbausätzen gibt ihren Einstand in Sachen Computergames. **European Racers** und **Backroad Racers** sind zwei Autorennspiele, die nach folgendem Muster arbeiten: Rennen fahren, gewinnen, Kohle einheimsen und Car aufpeppen. Die ersten Demos sehen wirklich klasse aus. Und für den Stromausfall liegt jeder Packung auch ein Bausatz bei. Ähnliches soll es demnächst übrigens auch für die Fliegerei geben.

Namco

Neben einem eher mäßig spielbaren Motorradrennen und einem xten Aufguß von Pacman hat sich Namco mit **Battle Cars** vielleicht einen echten Renner ins Nest gelegt. Grafik von Mario Kart und der Rest in Richtung High Tech Brutalo Cars. Spritzig!



▲ *Jagged Alliance: Söldner-Rollenspiel für acht Members*

Tradewest

Tradewest setzt auf die Super-Off-Road-Serie mit **The Baha** noch einen drauf. Diesmal geht es nicht aus der Vogelperspektive, sondern aus der Verfolgeransicht über Stock und Stein. Car Tuning und Nitros sind aber beibehalten worden. Vorerst nur für das SuperNES. Unbedingt merken. Wir bleiben natürlich dran.

Jaleco

Ein paar neue Durchschnittstitel und ein recht ordentlich aussehendes Prügelgame namens **Brawl Brothers** präsentierte Jaleco. Zehn Stages mit drei Schwierigkeitsgraden sind geplant. Warten wir ab, wann es kommt.

DTMC

Lester the Unlikely ist für den Herbst angekündigt. Jump'n'Run mit deftigen Knobeleinlagen steht auf dem Programm. Das beste daran dürfte aber die Animation des Schlaffis Lester sein – oberwitzig. Könnte was werden.

Takara

King of the Monsters haut in Sachen Prügelgames wohl dem Faß den Boden aus. Was passiert, wenn sich zwei Übermonster im Stile von Godzilla in einer Großstadt prügeln, dürfte wohl klar sein – 'ne Menge Baulücken. Originelle Geschichte – kommt auf dem SuperNES.

Vic Tokai

Mit zwei SuperNES-Games will Vic Tokai aus dem No-Name-Dasein entfliehen. Plattform-Action gibt es bei **Timeslip**, und Flugi-Baller-Action in Richtung Afterburner verspricht **Lock on**. Sieht gut aus. Man sollte aber die Spielbarkeit abwarten.

Sir Tech

Nach Wizardry 7 – dachte man sich so – kommt Wizardry 8. Nö, ätsch! **Jagged Alliance** heißt der Strategie-Rollenspielknaller. Mit acht Söldnern auf einer Insel aufräumen! High-Tech-Waffen und Top-Grafik sind an dieser Stelle schon versprochen. Das Ding soll übrigens innerhalb der nächsten drei Monate auf dem Markt sein.

Triax

Triax macht mit dem Steuerkreuz-Krampf-Daumen auf dem SuperNES kurzen Prozeß. Statt des schmerzhaften Kreuzes gibt es am **Turbo Touch 360** Sensorfelder. Ein erster Test garantiert astreine und schmerzfreie Spielbarkeit. Ungetestet blieb das Teil aber für Spiele, bei denen Millimeterarbeit gefragt ist.

Electronic Arts

Wieder einmal könnten Bände über die neuesten Produkte von Electronic Arts geschrieben werden. So ca. 20 Games präsentierte man jedenfalls auf dieser Messe. Bemerkenswert war das Programm für das 3DO-Gerät. Immerhin sechs Titel standen spielbereit am Stand. Darunter: **PGA Tour Golf**, **ShockWave** (Space-Action), **John Madden Football** und **Road Rash**, das in absolut irrer Grafik rüberkam. Für die Schachfreunde machte man sich mit **Kasparov Gambit** beliebt. Die Simulationsstrategen dürfen sich schon einmal auf **SSN-21 Seawolf** freuen. Unterwasser-Action von nie dagewesenem Kaliber. Comic-Strip-Ballerei bietet **General Chaos** (und das für zwei Spieler) auf dem Mega Drive. Der Sportteil reicht von Basketball über Eishockey bis zum Fußball. Alles in allem: too much to list; aber ein paar Perlen könnt Ihr dieses Jahr noch von Electronic Arts erwarten.



▲ *Das NES in futuristischem Gewand*

Ocean

Fernab vom Geschehen in einer ruhigen Hotelsuite präsentierte Ocean gleich zwei Knaller. **Inferno** (das dürfte wohl der Nachfolger von Epic werden) hat technisch so viel mit dem Vorgänger zu tun wie eine Zahnbürste mit Formel-1-Rennen. Hochgeschwindigkeitsaction im Weltraum mit atemberaubender Grafik und schier unendlichen Optionen. 200 Missionen sollen es mindestens werden. Ein echter Hammer.

T.F.X. ist ein Flugi vom Feinsten. Hochgeschwindigkeits-Dogfights, die sich



▲ *Tsunamis neuester Streich: Polizeiadventure Blue Force*



▲ *SN 21 Sea Wolf: Unterwasser-simulation mit Edelgrafik*

kommentarlos in die Reihe Strike Commander und F-15 III einordnen lassen. Beides soll im Herbst im PC-Format in den Läden liegen.

Die gleichen Systeme sollen mit **International Open Golf Championship** verwöhnt werden, das laut Ocean das von der Auswahl der einzelnen Aktionen her umfangreichste Programm dieser Art sein soll. Wir lassen uns gerne überraschen.

Wenn eingangs die Rede von zwei Knallern war, so ist das nicht ganz korrekt, denn überdimensional lockte der Schriftzug **Jurassic Park**. Das hatte natürlich seinen Grund, denn dabei handelt es sich nicht nur um ein neues Game, sondern auch um den brandneuen Steven-Spielberg-Film, der eine Woche nach der Messe anlaufen sollte.



▲ *Labyrinth verspricht eine Menge Spannung*

Zwei Spieler können eine geheimnisvolle Insel erkunden, auf der eine Menge vorsintflutlicher Lebewesen ihr Unwesen treiben. Und hier liegt auch die Stärke des Spiels, das man eher in den Bereich Adventure denn in Action setzen darf, denn die Dinos, Brontos und vieles mehr sind zum Teil sehr lebensnah gezeichnet.

Noch in diesem Monat sollen die NES- und GameBoy-Versionen herauskommen. Die SuperNES-Fassung indes dauert noch bis September, da hier neben Dolby-Surround-Sound auch 256-Farben-Pracht (wie gesagt: Super Nintendo!) geboten werden soll. Wir bleiben mit einem Auge dabei... und werfen das andere schnell auf **Dennis the Menace**, bevor der kleine Nervling wieder etwas anstellt. Die vor allem in den USA, aber auch hierzulande bekannte Comic-Figur erwacht im September auf SNES, NES und GameBoy zu neuem Leben. Jump'n'Run der etwas anderen Art und nicht gerade ein Zuckerschlecken, wie wir beim ersten Probespielen feststellen durften. Einen Monat später kommen Elliott Ness und seine **Untouchables** per SuperNes zu uns nach Hause. Das hätte ein hübsches Adventure werden können, Ocean macht daraus ein Ballerspiel. Na ja, geschossen wurde auch im Film, also was soll's?

Ebenfalls aus dem Fernsehen bekannt, nur diesmal aus Großbritannien, kommt Mr. Nutz, das auf der Gameshow "Grab your Nutz" basiert (im Amerikanischen hat dieser Titel eine etwas andere Bedeutung als im Englischen!) und ein Eichhörnchen zum Helden hat. Folglich spielt sich der größte Teil denn auch im Wald ab. Im Oktober dürfen wir es dann auf dem SNES füttern.

Reactor

Und wieder einmal ein absoluter Neuling mit Top-Programmen. **Spaceship Warlock** ist ein Action-Adventure mit genialen Animationen. Hier wird eine neue Spiele-Generation eingeläutet. Entweder Reactor wird von einem Software-Riesen geschluckt, oder wir haben hier einen neuen Stern am Himmel. Der Name ist auf jeden Fall vorgemerkt. Die ersten Titel für PC und Macintosh sollen im Herbst erscheinen.

Twin Dolphin Games

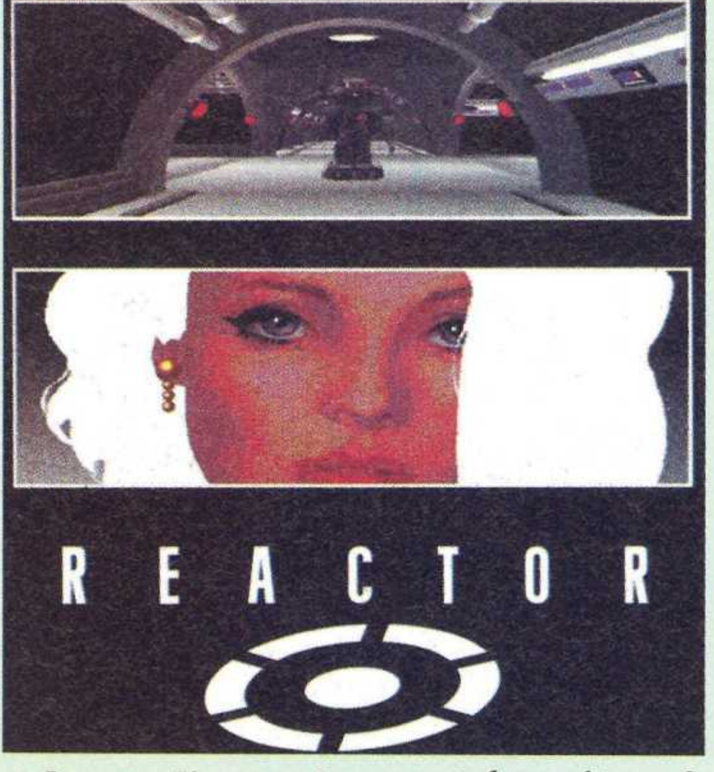
Forgotten Castle ist der Einstieg für diesen Newcomer. Absolute Top-Dungeon-Grafik mit extrem softem Scrolling läßt die Wände wackeln. Wenig Rätsel, dafür aber um so mehr Rollenspiel-Action in SuperVGA. Soll Ende des Jahres auf dem Markt sein.

Pop-Rocket

Mit **Total Distortion** wagen die Jungs aus San Francisco den Sprung ins Naß. Die Animationen sind filmreif. Wenn die Story von diesem Space Adventure nur halb so gut wird, regnet es Hitsterne. Für den PC kommt es zum Weihnachtsgeschäft in die Läden.

Accolade

Der Renner dürfte wohl **Bubsy** werden. Jump'n'Run für das Mega Drive im Stile von Sonic. Nur soviel: Bubsy kann sich auf zwölf verschiedene Arten das Leben nehmen. In Kürze auf dem Markt. Neben Fußball und Eishockey ging man mit **Speed Racer** auf dem PC ins Rennen. Vorbild war eine beliebte Zeichentrickserie aus den 70ern. Tolle Grafik, das Gameplay muß aber noch einer genauen Prüfung unterzogen werden. Erscheint im Frühjahr '94.



▲ *Reactor: Ein neuer Stern am Softwarehimmel?*



▲ *General Chaos – es darf geballert werden!*



▲ *Forgotten Castle: Rollenspiel mit Ultima-Underworld-Grafik*

Virgin

Der Hammer bei Virgin dürfte wohl **Robocop vs. Terminator** auf dem Sega-CD werden. Klar, die Sache geht in Richtung Edel-Balleraction. Unter dem gleichen Dach lieferte **Papyrus** einen Augenschmaus für Rennfans. Der Macher vom Klassiker **Indy 500** hat sich dieses Themas erneut angenommen. Diesmal aber mit anderen Tracks der Indy-Cart-Serie. Irre Grafik, die auf einem 486er sogar schnell ist. Soviel ist klar: Formula One von MicroProse muß sich jetzt warm anziehen. Wird wohl die beste Rennsimulation für den PC. Erscheinungsdatum ist noch unbekannt. Westwood Studios zeigten ebenfalls unter dem Virgin-Mantel ihre neuen Produkte. **Kyrandia II** war spielbar (ein Muß für Adventure-Freaks!), und **Lands of Lore** macht ebenfalls Fortschritte (Rollenspieler aufgepaßt!).

Capstone

Endlich scheint man es geschafft zu haben, **Wayne's World** zu einem ordentlichen Adventure zu verwursten – wurde ja auch Zeit nach dem Müll bis jetzt. Zudem gibt es the **Beverly Hillbillies** als Adventure. Vorlage war eine amerikanische Comedy-Serie. In Sachen Grafik legte man sich dabei auf Lucas-Arts-Standard fest.

SOFTWAREVERSAND

Jetzt auch auf R E C H N U N G !! D.h., wir legen dem Spiel die Rechnung bei, und Ihr überweist innerhalb von 10 Tage. Versandkosten dann nur noch 6,50 DM (siehe unten)

Titel		Amiga	IBM
Day of the Tentacle			67,95
Day of the Tentacle	DV		x79,95
Ringworld			66,95
Chuck Rock 2	DA	46,95	
Airbus A 320/Amerika	DA	84,95	84,95
Freddy Pharkas	DV		x67,95

Titel		Amiga	IBM
Space Hulk	DA		78,95
Flies Attack on Earth	DV	64,95	74,95
Goal	DA	49,95	
Pirates Gold	DV		x84,95
Syndicate	DV		x77,95
ST. Thomas	DV	x64,95	x74,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		Amiga	IBM
1869	DV	62,95	74,95
Aces of the Pacific	DA		64,95
Aces of the Pacific Mission	DA		44,95
Assasin	DA	44,95	
Arabien Nights		44,95	
Bug Bomber	DV	52,95	58,95
B-17 Flying Fortress	DA	64,95	
Bundesliga Manager Pro 2.0	DV	62,95	62,95
B.C. Kid	DA	44,95	
Burning Steel	DV		77,95
BAT 2	DV	69,95	74,95
Body Blows	DA	x47,95	
Comanche	DA		79,95
Combat Air Patrol	DA	x59,95	
Caesar	DV	54,95	64,95
Creepers	DA	59,95	79,95
Das schwarze Auge	DV	69,95	74,95
Dune 2	?	x52,95	
Dogfight	DV		89,95
Darkseed	DV	59,95	69,95
Der Patrizier	DV	64,95	74,95
Desert Strike	DA	54,95	
Eishockey Manager	DV	64,95	69,95
Elysium	DV	x49,95	62,95
Epic	DA	57,95	59,95
Entity	DA	67,95	
Eye of the Beholder 3			67,95
Fantastic Worlds	DA	69,95	74,95
Flashback	?	x57,95	x59,95
Formula One Grand Prix	DA	69,95	84,95
Gunship 2000	DA	x66,95	
Hannibal	DV	x	76,95
History Line	DV	74,95	74,95

Titel		Amiga	IBM
Hook	DV	47,95	59,95
Inca			74,95
Indi 4 Adventure	DV	74,95	84,95
Jonathan	DV	77,95	77,95
Jordan in Flight	DA		69,95
Kings Quest 6	DV		74,95
KGB	DV	49,95	59,95
Legend of Kyrandia	DV	59,95	59,95
Legend of Valour	DV	77,95	77,95
Lemmings 2	DA	59,95	74,95
Liverpool	DA	47,95	x47,95
Lotus Comp. 1/2/3	DA	49,95	
Lionheart	DA	49,95	
Prince of Persia 2	DA		67,95
Populous 2 Plus	DV	64,95	
Reach for Skies	DV	49,95	59,95
Rome AD 92	DV	59,95	62,95
Space Quest 5	DV		64,95
Sensible Soccer 92/93 (N.Vers.)	DA	46,95	x54,95
Super Hero	DA	57,95	
Streetfighter 2	DA	49,95	x54,95
Strike Commander	DA		82,95
Strike Commander Speech			34,95
Spaceward HO!	DV		77,95
Transarctica	DA	49,95	52,95
The Humans		49,95	49,95
The Humans Data	?	34,95	x34,95
The Chaos Engine	DA	44,95	
Ultima 7 Part 2	DA		72,95
Veil of Darkness	DV		74,95
Whales Voyage	DV	57,95	x69,95
Walker	DA	x57,95	
X - Wing	DA		74,95

Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

L. Geratz, Papenweg 15, 4230 Wesel 16

Mo. - Fr. 10 - 18 Uhr

nur Versand !!! (neu 46487 Wesel)

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig.

Programme für Atari ST und CD - Rom auf Anfrage !!

Liefer und Zahlungsbedingungen: 1. Inland auf Rechnung 6,50 DM (Liegt dem Spiel bei)

oder 2. gegen Nachnahme 7,50 DM plus 3.- DM Nachnahmegebühr

Druckfehler vorbehalten

Ausland gegen Vorkasse 18.- DM



▲ *Terminator Rampage: Im zweiten Teil darf ordentlich geballert werden*

Acclaim

Mortal Combat dürfte wohl eine echte Konkurrenz zu Streetfighter II werden. Die Kämpfer sind jedoch videoanimiert, und das Ganze soll auf allen gängigen Konsolentypen herauskommen. Kleinholz mit den Crash Dummys gibt es jetzt auch auf dem Mega Drive, und es sieht nach einem schicken Jump'n'Run aus. Außerdem scheint es Acclaim geschafft zu haben, die **Addams Family** zu einen guten Hüpf-Spiel zu verwursten.

Psygnosis

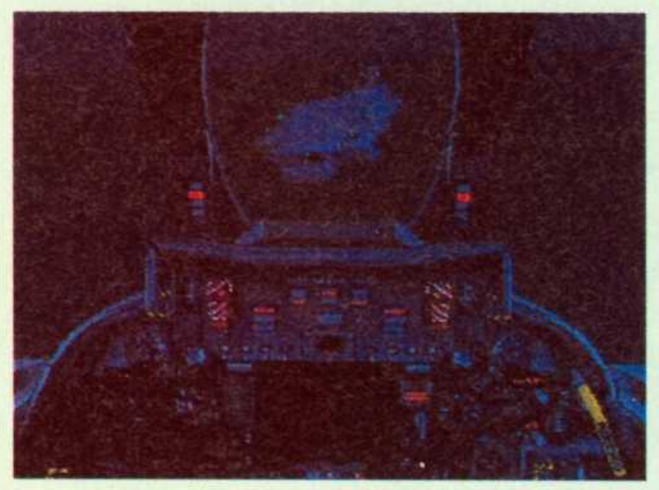
Die einzige wirkliche Neuigkeit bei den Jungs aus Liverpool dürfte wohl **Innocent Until Caught** sein. Ein schickes Adventure mit einem Helden, dem man auf nicht immer legale Weise zu Geld verhelfen muß. Easy-Gameplay.

Software Sorcery

Nun hat man endlich **Jutland** gefinisht. Klasse Strategie-Game, das ein paar schicke SuperVGA-Seeschlachten lebendig werden läßt. Tolle Animationen, die nur knapp den Videofilm verfehlen. Der Test folgt in der nächsten ASM.

Gametek

Von Gametek dürfte demnächst ein ganzer Stapel an Game-Show-Umsetzungen ins Haus stehen. **Jeopardy** (bei uns als "Riskant" bekannt) und **Wheel of Fortune** ("Glücksrad") sind fürs Mega Drive versprochene Sache. Auf Mega-CD wird das Ganze ebenfalls erscheinen. Allem Anschein nach werden vor allem die CD-Versionen um einiges besser sein als die Computerversionen, die es hierzulande gibt.



▲ *Turn & Burn: Nette Flugi-Action*

Nova Logic

Die Comanche-Macher haben sich **Wolfpack** vorgenommen und mit atemberaubenden Animationen versehen. Sieht wirklich super aus und soll auf CD-ROM kommen. Von **Armored Fist**, der Panzersimulation im Comanche-Stil, war aber noch nichts zu hören.

Bethesda Softworks

Merkwürdigerweise wird diese Firma in Europa immer noch als Geheimtip gehandelt. Terminator 2029 hat jetzt einen Nachfolger bekommen, der **Rampage** heißt. Ein absoluter Ballerrenner für den PC, der zu Weihnachten über die Ladentische gehen soll. Ein hyperschnelles Weltraumballergame steht mit **Delta V** ins Haus. Starker Sound. Rollenspielmäßig hängt man sich mit **The Elder Scrolls** ins Geschehen. Starker Stoff für alle, die auf Grafik und gute Story stehen. Drei Produkte, die allesamt nicht ohne Hitstern davonkommen werden. Wir halten ein waches Auge auf diese Company.



▲ *Mit "The Elder Scrolls" wagt Bethesda Softworks den Sprung ins Rollenspiel*



▲ *Jim Power im Neuaufguß: Mit 3D-Brille wird's richtig räumlich*

Loriciel

Die Franzosen bringen Leben in die Konsolen-Jump'n'Runs. **Jim Power** – den Amiga-Usern wohl bestens bekannt – wird demnächst im Konsolenmarkt einschlagen. Warum? Simpel: Der Held wird ab Herbst mit einer 3D-Brille betrachtet. Genial gelöst: Wer keine Lust auf die Pappbrillen hat, kann im Normalmodus spielen. Doch soviel an dieser Stelle: Der Effekt mit Brille ist genial – das volle Farbprogramm, und der Held wandert durch eine räumliche scrollende Landschaft à la "NuOptiks". Actionbetonte Rollenspieler können sich jetzt schon mal auf **Arcus Odyssey** freuen. Die japanische Mangas standen Pate für dieses Spiel und sorgten für ein bißchen Grafik; der Hauptdarsteller ist nämlich nicht gerade die optische Glanzleistung. Dafür macht aber das Spielgeschehen ordentlich was her.

Microprose

Die Highlights am MicroProse-Stand waren **Bloodnet**, ein Cyberpunk-Adventure-Rollenspiel, und **Fleet Defender**, ein Flugsimulator. Bloodnet geht story- und grafikmäßig 100prozentig in Richtung Rex Nebular, spielt diesmal aber in New York. Fleet Defender dagegen haut in die gleich Kerbe wie Strike Eagle III. Viel gibt es dazu nicht zu sagen, da nur ein Demo zu kriegen war, aus dem kein Spielablauf ersichtlich ist. Eisenbahnfreunde können sich schon mal auf **Railroad Tycoon de Luxe** freuen. Neue Szenarios, Top-Grafik und neue Züge sind versprochen. Kommt alles noch in diesem Jahr für den PC.

Cyberdreams

Kein geringerer als Syd Mead hatte beim neuesten Renner **Cyberrace** seine Finger im Spiel. Nachdem er am Kultfilm Blade Runner sowie bei Tron und Star Trek mitgewerkelt hat, gab er Cyberrace jetzt die besondere grafische Note. Das PC-Spiel hat Adventure und Gebirgsrennen zum Inhalt. Technisch hat man sich eng an Comanche angelehnt. Dementsprechend gut ist die Grafik. Auf jeden Fall sehenswert.



▲ *Cyberrace soll ein Action-Game in bewährter Comanche-Grafik werden*

Absolute

Kriegsspielchen für das Mega Drive versprechen **Super Battletank 2** und **Turn and Burn**. Die Panzerschlacht zum zweiten scheint eine ganze Ecke durchdachter zu sein als der erste Aufguß. Die Grafik und die Steuerung wurden deutlich verbessert. Test folgt demnächst. Turn and Burn ist Flugi-Action in toller Bildqualität. Spielerisch hängt man sich an Afterburner an.

Sales Curve

Zugegeben, inhaltlich taugte **The Lawnmower Man** (Rasenmäher-Mann) nicht viel, aber die Virtual-Reality-Effects sorgten dafür, daß dieser für

heutige Verhältnisse recht billige 5-Millionen-Dollar-Film zum Kino-Hit wurde und über 130 Millionen Dollar einspielte. Und während mit mehr Investment an Teil 2 gearbeitet wird, bringt Sales Curve besagte VR-Effekte dorthin zurück, wo sie entstanden: in den Computer nämlich. Das gleichnamige Spiel wird auf dem Mac, SuperNES, GameBoy, Mega Drive, Game Gear und auf Mega-CD erscheinen; die Versionen, auf die wir am meisten setzen, dürften jedoch die für PC und CD-ROM sein. Hierzu wurden Original-Motive aus dem Film übernommen, was letztendlich dazu führen könnte, daß das Teil der Weihnachtsrenner schlechthin wird. Allererster Eindruck dieses 10-Variationen-Spiels: Wow!

21st Century Entertainment

Neu im Angebot ist **Playtime Poker** für Macintosh und PCs, die unter Windows laufen. Wahlweise kann man mit dem bzw. gegen den Rechner oder über Netzwerk spielen – und zwar Draw Poker, 5 Card Stud und Strip Poker. Im Geiste sehen wir schon die Kollegen ohne Hemd dasitzen...



▲ *Lawnmower Man setzt auf Virtual Reality*

Domark

Zweimal Flugi, einmal Virtuelle Realität kommt von Domark: **Flight Sim Toolkit** erlaubt den Fans, sich ihre eigenen Flieger zu basteln und auch damit zu fliegen! Allerdings nur auf dem PC – und bis Oktober müßt Ihr schon noch warten. Die SVGA-Version von **AV – 8 B Harrier Assault** wird einen Monat vorher erscheinen. Das Besondere daran: Es handelt sich um einen "Full Screen"-Flugsimulator, und das ist bisher einmalig.

Eigene dreidimensionale Welten erschaffen, wer möchte das nicht gerne? Domark macht's mit dem **Virtual Reality Studio 2.0** nun noch optimaler als bei der Urversion von 1992. Zusätzliche Funktionen sind u.a. die Möglichkeit, transparente Objekte zu kreieren und Wiederholungen – ähnlich wie bei einem Videorecorder – ablaufen zu lassen. Gegenüber der ersten Version wurde die Anzahl der möglichen Kontrollbefehle verdoppelt. Erscheinen wird VRS 2.0 für PC und Amiga.



▲ *Die Reise geht weiter: Star Trek II*

Codemasters

"Weg vom Budget" heißt die neue Strategie bei den Codemasters. Das soll nicht nur preisliche, sondern auch und vor allem qualitative Auswirkungen haben. Auf diesen Weise erhoffen sich die Jungs auch Chancen auf dem US-Markt. Für Mega Drive und Game Gear wird es **Micro Machines** geben, für den PC die **Dizzy Collection**. Danach sollen dann mit **Fantastic Dizzy** und **Cosmic Spacehead** noch zwei Neuerscheinungen folgen.

Interplay

Star-Trek-Fans können sich freuen, denn Interplay läßt die Besatzung der Enterprise weiter in einer fernen Galaxis fliegen. **Star Trek: Judgement Rites** bringt acht neue Episoden auf bzw. in den PC. Neben dreidimensionalen Flugszenen erwarten den Spieler wie beim ersten Teil spannende Abenteuer in unbekannten Welten.



▲ *Metzelei pur? Stonekeep zeigt's*



▲ *Und wehe, der Rasen ist nicht gemäht, dann...*

Apropos erster Teil. **Star Trek: 25th Anniversary** wird auf CD-ROM erscheinen. An sich nichts Besonderes, hätte Interplay nicht weder Kosten noch Mühen gescheut und William Shatner, Leonard Nimoy und DeForest Kelley verpflichtet, um Kirk, Spock und "Pille" McCoy zu sprechen. Eine deutsche Version ist nicht ausgeschlossen, aber noch nicht in Vorbereitung.

Stonekeep ist ein neues PC-Fantasy-Rollenspiel, das mal wieder in der Zeit der Götter und Könige spielt. Bemerkenswert sind vor allem die Kampfsequenzen, über die wir demnächst noch ausführlich berichten werden. Schließlich kommen auch Manager-Fans nicht zu kurz: **Rags to Riches** ist eine Börsensimulation für PC, die den Spieler mitten in die Wall Street versetzt. Es soll noch in diesem Monat erscheinen (in Deutschland unter dem Titel "Wall Street Manager" bei **Bomico**). Die beiden vorgenannten Veröffentlichungen haben noch keinen festen Termin.



▲ *Turbo Touch 360 für gestresste Daumen*

Und noch ein Hammer: Die Macher von Bard's Tale und Dungeon Master haben wieder zugeschlagen und produzieren derzeit **Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep**. PC-Besitzer werden bald erleben, ob sich die vier Jahre Arbeit an dem Rollenspiel gelohnt haben.

LucasArts

Klein und unscheinbar wirkten die "Booth" des US-Top-Labels, die dafür auf ihren schätzungsweise 20 Quadratmetern ausschließlich Qualität boten. Neben ihrem jüngst erschienenen Day of the Tentacle war das Hauptaugenmerk vor allem auf das Star-Wars-artige Erlebnis **Rebel Assault** gerichtet, das im Herbst erscheinen wird. Beim Probespiel des eigens für die Messe produzierten CD-ROM-Demos wurde bereits deutlich, das hier pausenlose Flug- und Kampf-Action bei absolut toller Grafik in einem Jäger angesagt ist. Neben der CD-ROM-Version

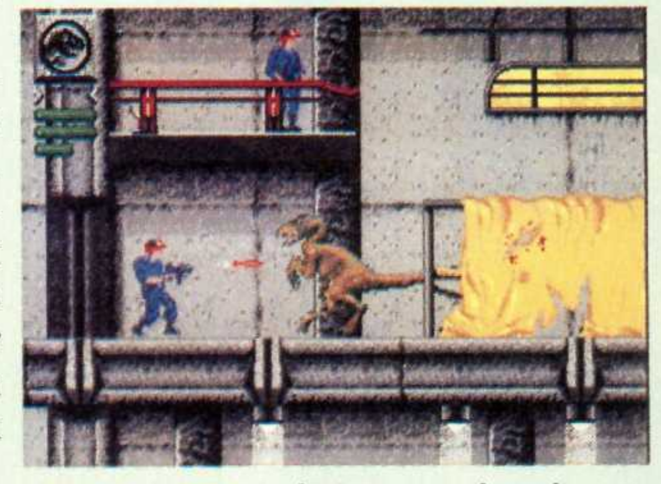


▲ *Blick in die "Werkstatt" von "Jurassic Park"*

wird es auch eine für PC, Sega-CD und CD-I geben. Das Geheimnis um die beiden neuen Adventures, die im Spätherbst bzw. Weihnachten erscheinen sollen, lüftete LucasArts ebenfalls: **The Dig** ist ein SF-Abenteuer, in dem eine außerirdische Welt voller Gefahren eine wesentliche Rolle spielt. Soweit, so gut, wäre da nicht ein gewisser Steven Spielberg, der für die Story verantwortlich zeichnet! Lustig geht es bei **Sam and Max Hit the Road** zu, in dem ein Kaninchen in die Fußstapfen des berühmten Privatdetektivs Sam Spade (bekannt durch Bogey in "Der Malteser Falke") tritt. Sein Partner Max ist übrigens ein Hase! Beide Games erscheinen auf dem PC.

Der offizielle X-Wing-Nachfolger wurde zwar noch nicht gezeigt, doch nun weiß man wenigstens, daß er **TIE Fighter** heißen wird. Diesmal allerdings fliegt man auf der anderen Seite, nämlich unter dem Kommando von Darth Vader persönlich. Leider bisher nur für den PC geplant.

Dem SuperNES vorbehalten bleibt **Super Empire Strikes Back**. Als 12-Mega-Bit-Cartridge wird es 50 Prozent umfangreicher sein als das preisgekrönte Super Star Wars. Erscheinen soll das Ganze dann im Herbst.



▲ *Im "Jurrasic Park" warten schon die Dinos...*



▲ *Rebel Assault: Nur Fliegen ist schöner!*

Sega

Ähnlich wie bei Nintendo könnten wir jetzt einen eigenen Bericht nur über das schreiben, was bei Sega demnächst erscheinen wird bzw. auf der Messe zu sehen und zu spielen war. Das lassen wir, aber einige Dinge sollten nicht unerwähnt bleiben. Zum einen führen Sega of America bei ihren Spielen ähnlich wie im Kino Altersstufen-Empfehlungen ein, um es den Eltern der konsolenbegeisterten US-Kids leichter zu machen, das geeignete Spiel für ihre Kleinen auszuwählen. Es wird drei Ratings geben: keine Altersbeschränkung, ab 13 sowie ab 17 Jahren (für Jüngere nicht geeignet). Wir meinen, dieses Beispiel sollte auch in Deutschland Schule machen. Die zweite Neuerung auf dem US-Markt ist das **Sega-VR**, das als Zusatzgerät fürs Mega Drive Virtual Reality möglich macht. Nein, nicht auf dem Monitor oder Fernsehen, sondern direkt vor dem Auge, denn dieses Teil setzt man auf den Kopf, sieht dann alles in 3-D und hört Stereo-Sound total. Mit **Nuclear Rush** bekommt man denn auch gleich das erste Spiel mitgeliefert, des weiteren werden **Iron Hammer**, **Matrix Runner** und **Outlaw Racing** zu haben sein. Das Ganze soll nicht mehr als 200 US-$ kosten.

Da fehlt eigentlich nur noch ein Gerät, bei dem mit dem ganzen Körper gespielt wird. Auch das gibt es: Es nennt sich **Activator**. Ans Mega Drive angeschlossen, erlaubt es dem Spieler, in der Mitte eines Feldes zu stehen und durch Bewegen von Armen und Beinen die Spielfigur genau dieselben Bewegungen machen zu lassen. Logo, daß hier vor allem Action-Freaks auf ihre Kosten kommen werden. Und mit **Bounty Hunter** und **Air Drums** kann erst mal etwas geübt werden, bevor man sich dann auf wirklich harten Kampfsport bei **Eternal Champions** einläßt.



▲ *Sam Max – Lucas Arts neuester Streich.*

So, nun genug in Sachen Hardware, kehren wir zurück in den Konsolenspiele-Himmel und zu **Jurassic Park**. Nein, kein Irrtum: Es ist ebenfalls eine Umsetzung des neuen Spielberg-Films, nur hat diesmal nicht Ocean, sondern Sega seine Finger im Spiel. Als erstes Game überhaupt wird Jurassic Park sowohl für Mega Drive als auch Mega-CD und Game Gear erscheinen, und jede Version wird ihre ganz persönliche Note bekommen. Wie das ausschaut, erfahrt Ihr, wenn es soweit ist. Und das wird etwa im Herbst sein.

Segas Markenfigur Sonic ist ebenfalls wieder auf Achse und kugelt sich diesmal als Flipper: **Sonic Spinball** wird für bis zu vier Spieler im November auf dem Mega Drive erscheinen. Fürs Game Gear taucht der Igel in **Sonic Chaos** auf, das an Sonic 2 anschließt und zur gleichen Zeit auf dem Markt kommen wird. 36 Sport-Spiele sollen in den nächsten 18 Monaten die Besitzer von Mega Drive, Game Gear und Sega-CD erfreuen. Als erstes wird es **Joe Montana's NFL Football** für das Mega CD geben.



▲ *SF-Adventure "The Dig!", Autor: Spielberg!*

Weitere Titel in Vorankündigung sind: (für Game Gear) **Surf Ninjas**, **Streets of Rage 2**, **Marvel Comics' X-Men**, (für Mega Drive) **Shinobi III**, (für Mega CD) **Final Fight** und **Rise of the Dragon**, um nur einige zu nennen.

Die größten Hoffnungen machen sich gleich drei Companies (nämlich Sega, Virgin und Walt Disney Software) auf **Disney's Aladdin**, die Umsetzung des gleichnamigen Films auf dem Mega Drive. Für die Grafiken wurden acht Disney-Zeichner verpflichtet, was auf Qualität hoffen läßt. Das Ganze wird übrigens mit der Original-Musik unterlegt werden. Wenn's dann noch spielerisch hinhaut...



Ubi Soft

Star Wars für den GameBoy – das war Weihnachten 1992. Im September soll die Saga nun weitergehen: Ubi Soft bringt **The Empire Strikes Back** auf den Kekskasten rüber. Auch der dritte Teil, **Return of the Jedi**, ist bereits in Planung, nur hat sich das französische Label noch nicht die Rechte gesichert.

Für GameBoy und NES wird es im gleichen Monat **Indy 3** (Action) geben, etwa Anfang 1994 dann auch **Indy 4**.

Ebenfalls im September soll auf GameBoy und NES **Jimmy Connors' Tennis** (das unter dem Titel "J.C. Pro Tennis Tour" im März fürs SNES erschien) herauskommen, gleichzeitig wird es mit **F-1 Pole Position** ein weiteres Autorennen geben. Dieses Game erschien bisher in Japan unter dem Titel "Human Grand Prix", doch bei Ubi wurde es noch einmal gründlich überarbeitet und für das SuperNES und –



▲ *Mc Cormick-Centre Chicago zeigt die CES-Flagge*

staun, staun! – den GameBoy produziert. Fürs CD-ROM erscheint zur gleichen Zeit **B.A.T. 2: The Koshan Conspiracy**. Die deutsche Version wird mit deutschen Onscreen-Texten, jedoch sonst in englischer Sprache erscheinen.

Konami

Bei Konami setzt man alles auf Konsole und Handhelds. Neben einigen Konvertierungen stechen vor allem die Turtles ins Auge, die beim **Teenage Mutant Hero Turtles Tournament** erneut in Aktion treten werden. Am Stand gab es auch zwei Spiele zu sehen, von denen eines nicht und das andere nur in entschärfter Version und unter anderem Titel nach Deutschland kommen wird. Momentan heißt letzteres noch **Zombies ate my Neighbor** – na denn, guten Hunger.

Das Wort zur Messe

Eines ist schon mal klar: Wenn hiesige Messen auch nur ansatzweise den Qualitätsstandard erreichen wollen, den die diesjährige CES hatte, dann muß noch viel getan werden. Andererseits darf man nicht vergessen, daß es in Chicago drei Tage lang nur Fachbesucher und geladene Käufer und nur einen Tag lang Messebesucher aus den Gefilden der "normalen Sterblichen" waren, die sich für schlappe 10 Dollar einen Hauch von Virtueller Realität und spielerischer Faszination an eigens dafür aufgestellten Geräten und in speziellen Räumlichkeiten einfangen durften.

Ein Stand allerdings fiel etwas aus dem Rahmen, denn hier gab es hauptsächlich Kaufvideos. Wer sich die Mühe machte und alle Hüllen näher inspizierte, fand mitten zwischen Bugs Bunny und "55 Tage in Peking" den bei uns beschlagnahmten Film "Mother's Day" (den deutschen Titel wollen wir nicht nennen). Mit dieser Randnotiz schließen wir die Messe-Mappe und schlendern gen Ausgang – einem feuchtfröhlichen Chikagoer Abend entgegen. See you! ■

cus/kate

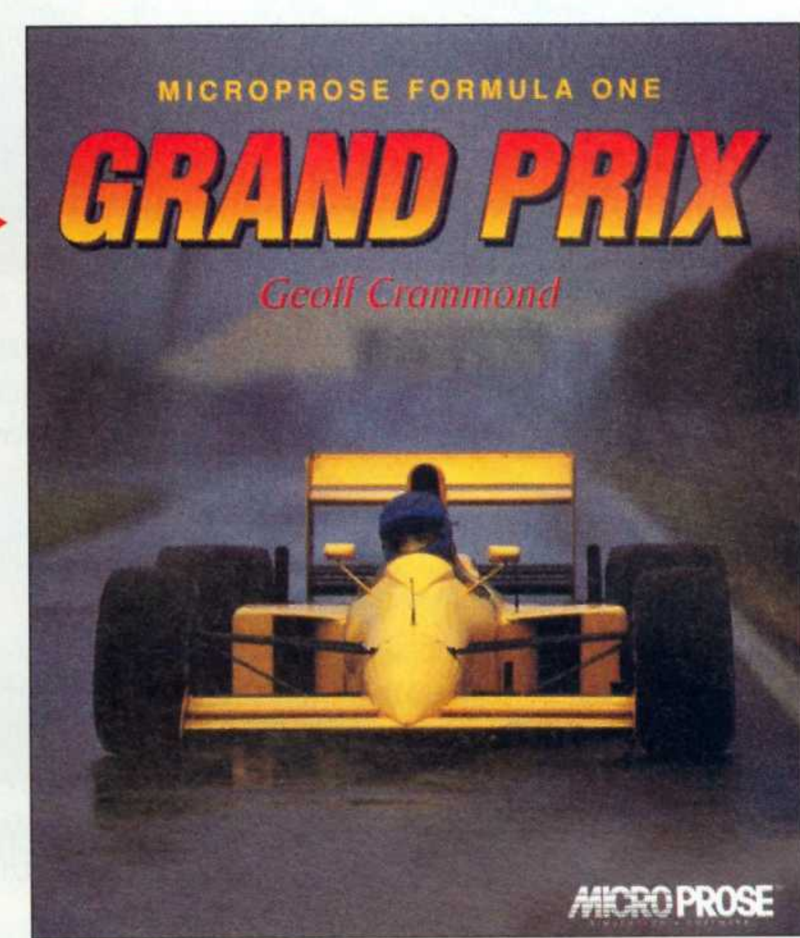


◀ *Sega und Nintendo lieferten sich ein heißes Gefecht um die größten Aufblaspuppen: Mario gewann haushoch!*

10 Jahre MicroProse

Die Folgen einer verwegenen Wette

Welches erfolgreiche Team – ob in der Raumfahrt-, der Zuckerbäcker- oder gar der Computerbranche – hätte nicht ein lustiges oder erstaunliches Ereignis vorzuweisen, das die Initialzündung zum großen Erfolg darstellte? Selbst dem großen Isaac Newton mußte erst ein Apfel auf den Kopf fallen – woraufhin ihm die Ideen zu seiner Schwerkraft-Theorie kamen.



Auf Niki Laudas Spuren: Formula One Grand Prix

Anfang der achtziger Jahre trafen zwei damals noch völlig unbekannte Herren namens Sid Meier und Bill Stealey auf einer Konferenz in Las Vegas zusammen. Sie delektierten sich gemeinsam an einem Video-Spiel namens Red Baron, als Sid Meier plötzlich hervorstieß, er könne etwas Besseres in weniger als einer Woche programmieren. "Wild Bill" Stealey ging lächelnd auf die Wette ein – und gewann sie. Es dauerte zwei Monate, bis Sid fertig war. Das aber, was dabei herauskam, Hellcat Ace, war der Beginn eines ungeahnten Erfolges.

Heute, gut zehn Jahre danach, existieren Entwicklungs- und Marketing-Büros des 50-Millionen-Dollar-Unternehmens in den USA, in England, Deutschland und Japan. Die Herren Stealey und Meier, die jeder erst ca. 40mal eine Frühjahrsmüdigkeit hinter sich gebracht haben, nennen sich heute *Senior Presidents* und sind längst aller Nöte enthoben; sie müssen sich jedenfalls keine Gedanken machen, woher das Geld für fällige Telefonrechnungen kommen soll. Die Firma floriert, man hat derzeit mehr als zwei Dutzend Titel auf dem Markt, der Personalbestand wächst und wächst. Die amtliche "Fan-Gemeinde" ist allein in Deutschland über 300.000 Leute stark, rechnet man nur jene, die das Spielvergnügen legal genießen. *Gunship* wurde weltweit über eine Million mal verkauft, *Formula One Grand Prix* eifert diesem Erfolg heftig nach und *Civilization* wurde gar von der Bundeszentrale für politische Bildung mit dem Titel "Lebendiger Geschichts- und Politik-Unterricht" dekoriert. Die Firma gehört inzwischen zu den weltweit größten Unterhaltungs-Software-Herstellern. Ach ja – der prosaische Name des Ganzen: MicroProse. Man fragt sich, wie es gelingen kann, eine Produktpalette so zielgenau einzurichten, daß der Erfolg der Firma sich auf der ganzen Welt immer und immer wieder bestätigt. Sid Meier lieferte hierzu wohl die interessante-

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE



▲ Dogfight ist einer der vielen Flugis aus dem MicroProse-Programm



▲ Den irren Chess Maniac haben wir in der Ausgabe 7'93 vorgestellt



◄ Michael Stephenson ist Personal Manager von MicroProse Deutschland

ste Antwort: "Ich hatte ein ziemliches Problem als Game-Designer," sagt er. "Ich wußte nämlich nie, wie groß der Markt für eines unserer Produkte jeweils sein würde. Ich konnte Spiele erfinden für Leute, die ständig spielten, oder für solche, die es selten taten. Ich machte es für Leute, die ich kannte, und für andere, denen ich nie begegnen würde. Ich meine damit, daß ich mir nie sicher sein konnte, ob ich den Geschmack von wenigen, vielen oder von sehr vielen treffen würde. Letztlich lief es darauf hinaus, daß ich Spiele für mich selbst machte. Spiele, die mir gefielen, die ich selber spielen würde."

Die Produkt-Palette von MicroProse wird von Simulationen geprägt, das ist auch im Untertitel des Firmennamens erkennbar: *Simulation Software*. Interessant hingegen erscheint, daß sich in allerjüngster Zeit die Wendung *Entertainment Software* an dieser Stelle einschlich: gefunden auf der Spiele-Schachtel von *The Legacy*.

Uwe Fürstenberg, Marketing-Leiter für MicroProse Deutschland, äußerte sich in einem Interview dazu wie folgt:

"Der Bezug von MicroProse zu Simulationen, die oft starke militärstrategische Züge besitzen, stammt ganz klar aus den Gründerzeiten des Unternehmens. Heute, nachdem der Kalte Krieg und damit auch die Identifikation mit internationalen Konflikten weitestgehend der Vergangenheit angehören, verlangt das Publikum stärker nach anderen Bereichen der Unterhaltungs-Software. Wir haben jetzt Spiele wie *Rex Nebular, Golf, Grand Prix, Darklands* und *The Legacy* im Programm, andere wie *Chess Maniac, Return of the Phantom* oder *American Football* folgen. Das sind Titel, mit denen sich MicroProse auch in anderen Genres etablieren will. Freilich aber werden wir unsere Simulations-Fans nicht vernachlässigen. Bald wird *Starlord* erscheinen, ein Weltraum-Strategie-Spiel von epischen Ausmaßen, und *Subwars 2050*, eine Unterwasser-Simulation, in der der Spieler Kommandant eines U-Bootes in einer Welt der Zukunft ist, in der multinationale Unternehmen alle Macht an sich gerissen und alle Handelswege abgeriegelt haben."

ASM: "In solchen Spielen steckt sicher auch viel von der Erfahrung aus den MP-Flugsimulationen."

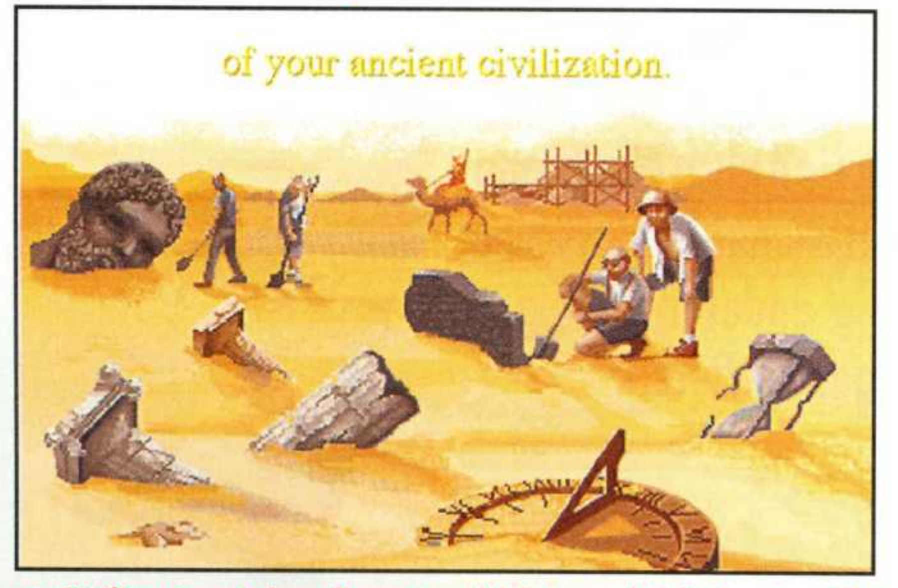
"Ja. Besonders die Techniken von Stealth Fighter haben uns einen gehörigen Vorsprung verschafft, den wir jetzt nutzen können."

ASM: "Wie sieht eigentlich die Umgebung aus, in der die Programmierer solcher Spiele arbeiten?"



Uwe Fürstenberg hebt die Schultern. "Alle Leute, die kreativ an den Produkten arbeiten – also solche, die nicht zum Marketing, zum Vertrieb oder zum Management gehören, haben gewöhnlich ihren eigenen Stil. Das sind die Game-Designer, die Programmierer und Grafiker. Sie arbeiten ebenfalls in Büros in unseren Häusern, aber mir ist schon bald, nachdem ich bei MicroProse anfing, aufgefallen, daß sie die weitaus schönsten und größten Büros besaßen. Sie arbeiten freilich nach festgelegten Plänen, haben aber die Freiheit, sich ihre Arbeitszeit und ihren Arbeitsstil so zu gestalten, wie sie es für richtig halten."

▲ **Uwe Fürstenberg, Marketing-Leiter Deutschland, erzählte uns die MicroProse-Story**



▲ **Civilization: Lebendiger Geschichts- und Politikunterricht**

ASM: "Bedeutet das...?"

Uwe nickt. "Genau. Manche von ihnen kommen erst mittags, verlassen dafür die Büros oft genug erst nachts um zwölf. Wir machen ihnen da keine Vorschriften. Einzige Forderung ist die Einhaltung der Qualitätsansprüche und der Termine für die Entwicklung und Fertigstellung. Ich denke, daß man Leuten, die in einem derart hohen Maß kreativ tätig sind, so etwas gewähren muß. Hätten sie keine Möglichkeiten, in ihrem eigenen Stil zu leben und zu arbeiten, kämen möglicherweise nur ziemliche Retorten-Produkte heraus – anstelle von lebendiger Software."

ASM: "Was ist das – lebendige Software?"

"Das ist Software, bei der man vergißt, daß man es "nur" mit einem Computer zu tun hat. Das ist keine Unterhaltung aus der Konservendose, sondern lebendiges Spielen, bei dem man merkt, daß es trotz allem von Menschen für Menschen gemacht ist. MicroProse hat den "Deutschen Softwarepreis" als erfolgreichster Publisher 1992 verliehen bekommen. Wir entwickeln Spiele, die die Möglichkeiten eines PCs voll ausnutzen. Neunzig Prozent unserer Fans sind über 19 Jahre alt, was nicht die jüngeren Spieler diskriminieren soll, aber dafür spricht, daß wir ein spielerisches Niveau entwickeln, das dem gerecht wird, was ein Erwachsener von Unterhaltungs-Software erwartet."

ASM: "Sid Meier sagte einmal, daß er sehr glücklich mit dem PC sei und keine großen Ambitionen für den Konsolen-Markt hege."

Uwe lächelt. "Es ist lange her, daß er das sagte. Heute denkt er anders darüber. Das ist es ja, was Leute wie ihn auszeichnet: flexibel zu sein. Vor Jahren noch waren die Konsolen ein Markt für hübsche, bunte Baller- und Hüpf-Spielchen. Heute hat sich das geändert. Das Innenleben der Konsolen besteht aus purem High-Tech, die Speicherkapazitäten werden größer, und schon gibt es CDs und ähnliches für Konsolen. Hier entsteht ein Markt, der ebenfalls nach Unterhaltung der gehobenen Art verlangt, und MicroProse wird reagieren. Wir haben schon jetzt das Unmögliche möglich gemacht, und F-15 für den GameBoy realisiert. Die Presse ist begeistert. Auch für das NES ist F-15 schon lieferbar, und bald werden andere Games folgen."

ASM: "Wie steht es mit CD-ROM-Versionen bekannter oder zukünftiger Spiele für den PC?"

Uwe Fürstenberg: "Das ist sicher ein Teil, wenn nicht sogar die ganze Zukunft der Entwicklung. Wir werden auf jeden Fall auf die Nachfrage reagieren."

ASM: "Zuvor erwähntest Du Deinen Einstieg bei MicroProse. Wie lange ist das her, und in wie weit bist Du mit der Entstehungs-Geschichte von MicroProse Deutschland verbunden?"

Uwe: "Ich selbst bin ein gelernter PR-Mann, habe in Werbeagenturen und später in der Industrie gearbeitet. Dann kam eine neue Herausforderung auf mich zu, als bei MicroProse eine Stelle für einen Marketing-Leiter für Deutschland geschaffen würde. Seit letzten Oktober bin ich nun dabei. Nein, eigentlich bin ich nicht ursächlich mit der MP-Geschichte Deutschland verwoben. Das begann vor vier Jahren, als ein Einzelkämpfer von Koblenz aus, der vornehmlich Sales-Aufgaben wahrnahm, den deutschen Markt für MicroProse zu erschließen begann. Seitdem hat sich das Deutschland-Marketing vervielfacht. Wir haben jetzt eine Hotline und bringen eine Club-Zeitschrift für unsere registrierten Fans heraus, den *Prose-Pectus*. Kürzlich wurde die United Software von MicroProse übernommen."

ASM: "Wie sehen die Zukunftspläne von MicroProse aus? Irgendwelche speziellen Strategien für den deutschen Markt?"

"Die Frage beantwortet sich fast von selbst. Durch die Übernahme von United Software wollen wir unsere Position in Deutschland festigen und auch einen Schritt tun, was die veränderten Marktverhältnisse in Europa angeht. Wir werden kommende Speichermedien nutzen, weiterhin die Möglichkeiten der Geräte voll ausschöpfen, und wir wollen uns im Konsolen-Markt etablieren. Die Palette der Titel die wir anbieten, wird sich noch weiter verbreitern. Mit anderen Worten: Wir sind offen für alles, was uns die Zukunft bringen mag."

ASM: "Vielen Dank für die interessanten und ausgiebigen Informationen. Vielleicht sieht man sich demnächst mal wieder." ■

Harald Evers

Briefe an die Redaktion

Ein Hundeleben!

Das Leben ist so furchtbar schrecklich grausam! Da wütet draußen die schönste Sommersonne, am Baggersee locken die sieben attraktivsten Bikini-Nixen unserer nordhessischen Metropole, und wir müssen schon wieder ARBEITEN! Genau wie gestern! Aber wenigstens haben wir jetzt jemanden, der uns das Vorsortieren Eurer Leserbriefe abnimmt. Ollie (siehe Bild) gehört unserer Anzeigenprinzessin Gerlinde. Er ist zwar noch ein Baby, aber schon ungeheuer fleißig. Der gesamte Verlag hat ihn ins Herz geschlossen. Kleinere Ausrutscher wie die übelriechenden Mini-Würstchen in Peters Büro wurden ihm daher sofort verziehen... – was wir jedoch NIE verzeihen, ist, wenn jemand uns einfach keine Briefe schreiben will. Doch, in Steinlach an der Kinzig soll es einen geben. Und auch aus Knapp a. d. Pleite hat uns letzten Monat wieder kein einziger Brief erreicht. Dafür haben alle anderen fleißig geschrieben, und so hat Ollie genug zu sortieren.

**Unsere Adresse ist und bleibt:
ASM-Redaktion, Feedback
Postfach 1870
37258 Eschwege**



Neue Postleitzahl

Hallo ASM-Team! Da der A.U.D.I.-Club natürlich nicht aus dem Clubverzeichnis fliegen will, senden wir Euch hiermit die neue PLZ. Die neue PLZ für Straubing heißt: 94315. Außerdem bitten wir um die Änderung der Zahl der Mitglieder von 18 auf 46 sowie um die Aufnahme des folgenden Zusatzes zu den Leistungen unseres Clubs: Mailbox täglich ab 19 Uhr (09421/81862). – So, das wär's für heute. Ich hoffe, wir sind in der nächsten Ausgabe wieder vertreten.

i.A. Richard Zierer

(Anm. d. Red.: Keine Angst, lieber i.A.Richard, natürlich fliegt Dein Club nicht aus unserem Verzeichnis. Kann er auch gar nicht, denn dort war er bisher überhaupt nicht eingetragen. Ich jedenfalls kann weder einen Club mit dem angegebenen Namen noch einen in Straubing noch einen mit 18 Mitgliedern in der Ausgabe 6/93 entdecken – und das war die letzte Ausgabe vor der Postleitzahlenreform, in der wir noch keine Clubadressen gestrichen hatten. Also, sei so lieb und laß uns auch noch die restlichen Informationen zukommen, dann räumen wir Dir gerne noch ein Plätzchen auf der Clubseite ein. Und wenn wir schon dabei sind: ALLE, die uns schreiben, sollten nun ihre NEUE Postleitzahl angeben, wenn sie von uns hören möchten. Wir haben nämlich nur EIN Postleitzahlenbuch in der Firma, und die rechtmäßige Besitzerin bedroht säumige Ausleiher mit Tod und Pestilenz. DAS Risiko möchten wir denn doch nicht eingehen, um Eure korrekten neuen Adressen herauszufinden...

sma)

Themen

Nach nunmehr sechsjähriger Zugehörigkeit zu Eurer Leserschaft (regelmäßig bzw. monatlich) auch mal ein paar Takte von mir:
Nichts dagegen einzuwenden, daß nicht computerbezogene Themen im Feedback erscheinen, aber ist es nicht etwas übertrieben, wenn sich die lieben Mitleser immer wieder an 2-3 bestimmten Themen hochziehen? Dafür gäbe es doch entsprechende Fachzeitschriften, oder?

Anno Dazu-Mal

(Anm. d. Red.: Was denkst Du eigentlich, lieber Anno, womit wir einen großen Teil unserer Zeit verbringen? Den Löwenanteil aller Zuschriften, die sich mit Radmuttern beschäftigen, leiten wir zum Beispiel seit Jahr und Tag an die "ÖÖÖÖ-Motorwelt" weiter. Erwähnt jemand auch nur das Wort "Problem", setzen wir uns sofort mit dem Dr. Winter-Team einer großen deutschen Jugendzeitschrift in Verbindung. Schließlich konnten wir die Rezepte des Lesers, der "vor Wut kochte", weil ihm das Titelbild einer der letzten Ausgaben nicht gefiel, erfolgreich an ein bekanntes Feinschmecker-Magazin vermitteln. Hast Du sonst noch Fragen? sma)

(Noch eine Anm. d. Red.: Fragen zur Zusammensetzung des

Feedback

Feedbacks bekommen wir immer wieder, darum möchte ich hier noch ein paar Worte dazu verlieren. Es ist ja nicht etwa so, daß wir jeden Monat Tausende von Leserbriefen bekämen. Klar treffen wir eine gewisse Auswahl – aber nur, um die gröbsten Doppelungen zu vermeiden. Aber das Thema des "Rückfutters" hängt einzig und allein von Euren Zuschriften ab, denn diese Seiten sind nun mal Eure Seiten. Falls also demnächst Leute Lust haben, im ASM-Feedback über die Wachstumsgeschwindigkeit von Fingernägeln zu diskutieren, können wir auch nichts dagegen machen. Einziges Gegenmittel für die, die sich drüber ärgern: rechtzeitig genügend eigene Leserbriefe über lohnendere Themen schreiben. Wenn Ihr das Leserecho zu einem bestimmten Heft sehen wollt, solltet Ihr übrigens nicht im jeweils nächsten, sondern frühestens im übernächsten Heft danach suchen. Während Ihr Eure ASM am Kiosk kauft, entsteht bei uns nämlich bereits die nächste. Sonst könnten wir unsere Termine niemals einhalten – was uns ohnehin schwer genug fällt.

sz)

Wertungsschema

In der ASM 6/93 habt Ihr doch wirklich Ultima 7, Teil 2, zum Spiel des Monats gemacht, obwohl es nur die Wertungen 11,10,11,10,10 und das Urteil "GUT" hatte. Veil of Darkness dagegen hatte die Wertungen 11,11,10,11,11 und das Urteil "Sehr Gut". Ultima 7, Teil 2, hatte als Kommentar: "Hier finden passionierte Rollenspieler eines der besten Spiele des Genres und werden rundherum verwöhnt", was wieder für den Titel 'Spiel des Monats' spräche, während Veil of Darkness nur "Al Dente" (für alle Nicht-Italiener: Mit Biß) war. Also mal ehrlich, ist Euch da ein Layout-Fehler unterlaufen, oder kapiere ich das Wertungssystem der ASM nach über dreijährigem Abonnement noch immer nicht?!?! (Sagt jetzt bitte nichts Falsches – akute Suizidgefährdung!) Ansonsten kann ich noch sagen, daß mir die Aufteilung der Konsolenspiele, die Hardwaretest-Abteilung und die Berichte über die Highlights super gefallen.

The Real Honker Jones

(Anm. d. Red.: Bei uns gibt es tatsächlich so etwas wie eine Wertungskonferenz. Jeder Redakteur bringt einen (manchmal auch mehr) Kandidaten für den Titel "Spiel des Monats" ein, und dann wird demokratisch mehrheitlich darüber abgestimmt, welches es nun wird. Zu diesem Zeitpunkt sind aber bereits die einzelnen Spiele bewertet worden. Das "Spiel des Monats" hat z. B. auch keinen Anspruch auf einen Mega-Hitstern – umgekehrt braucht ein Mega-Hit-Game auch nicht unbedingt "Spiel des Monats" zu sein. Jenes ist halt das originellste, interessanteste und spektakulärste Spiel – aber nicht unbedingt das am besten bewertete. Die Bewertung "Al Dente" ist dem bearbeitenden Redakteur in Anbetracht der Vampirzähnchen, die ja in Veil of Darkness eine gewisse Rolle spielen, herausgerutscht. Immerhin hat er selbst bereits seit vielen Jahren keine eigenen Zähne mehr. Bei Redaktionssitzungen vergnügt er sich damit, sein Gebiß zum "Zielschnappen" an Wände, Regale und gegen die Gesäßpartien unglücklicher Mitarbeiter zu werfen. Faß die Wertung also bitte als ein Zeichen vorbehaltloser Anerkennung auf.

kate)

Bond Nr. 1

Ich wollte mal was zu dem James-Bond-Gewinnspiel sagen: Die ersten 3 Fragen hättet Ihr Euch sparen können, weil jeder, der den Text gelesen hat, sowieso die Antworten wußte! Die anderen beiden waren auch nicht gerade schwer.

Sir Toby

(Anm. d. Red.: Jubel! Einer hat wahrhaftig den Bericht gelesen. Das war ja auch Sinn der Sa-

che. Für Dich ganz persönlich eine weitere Frage: In welchem Film sagt James Bond die bewegenden Worte: "Oh ja, ich erinnere mich. Sie war sehr musikalisch..." Für die richtige Lösung gibt's 'ne Tüte Gummibärchen.

kate)

Flugi braucht RAM

Hi Feedback! Um gleich zum Thema zu kommen. Euer Test zu F 15 III hat mir sehr gut gefallen. Eine Woche später hielt ich es in den Händen. Zu Hause habe ich dann meinen besten Freund (den Computer) angeschmissen und das Spiel installiert. Als ich es dann starten wollte, kam die Ernüchterung. Mein Freund teilte mir mit, "DASS ICH ZU WENIG RAM HABE". In Eurem Test stand "mind. 386SX/16Mhz", und genau so einen Computer habe ich. Warum läuft das Spiel bei mir nicht? WEIL ICH NUR 1 MB RAM HABE und nicht die geforderten 2 MB. In Eurem Test habt Ihr das nicht erwähnt. Ihr müßt mir helfen! Gibt es ein Programm, das mir helfen kann? Habt Ihr eine alte RAM-Karte zu verkaufen? Gibt es einen anderen guten Jet-Simulator, ähnlich F 15 III, mit guter Grafik, der auf meinem Computer läuft? Ich hoffe, Ihr druckt den Brief ab.

Restarted free-fall bomb

(Anm. d. Red.: Der Fluch der Technik und der Großzügigkeit unseres Verlegers! Über mangelnden Arbeitsspeicher kann sich nämlich kaum einer von uns beklagen. In bezug auf Mindestanforderungen – die unsere Rechner fast immer erfüllen – müssen wir uns deshalb in der Regel auf die Angaben des Herstellers verlassen; unmöglich ist es, jedes Spiel auf x verschiedenen Rechnern oder mit der ganzen Palette von Grafik- und Soundkarten zu testen. Und wie das so ist: Kaum eine Anleitung oder Verpackung gibt vollständige Hinweise auf die notwendigen Voraussetzungen.
Gut, das tröstet Dich gewiß nicht. Aber mit einem MByte RAM wirst Du auf die Dauer sowieso nicht glücklich. Immer mehr Programme arbeiten nur noch ab 2 oder 4 MByte RAM, und die meisten laufen zumindestens flotter, wenn reichlich Speicher vorhanden ist. Sooo teuer ist der Spaß auch nicht: Pro MByte mußt Du nur noch ca. 70 DM auf den Tisch des Händlers legen...
Ein vergleichbarer Jet-Simulator? Hmmm – was heißt vergleichbar? Echtzeit-Simulationen, was Flugis nun mal sind, haben auf dem PC immer Tempo-Probleme. Und die lassen sich nur mit viiiel Speicher lösen. Daher sind alle modernen vollanimierten Programme (siehe X-Wing oder Strike Commander) RAM-Fresser. Ein (ziemlich lendenlahmer) 386-SX ist nach unserer Erfahrung bei anspruchsvollen Spielen wirklich nur mit ordentlich Speicher zu etwas Tempo zu bewegen.
Wir haben zwar keine ausgediente Hardware, die wir Dir spenden können, aber wie wär's mit 'nem Anruf beim einschlägigen Versandhandel? Auch örtliche Kleinanzeigenblätter haben sich bei der Suche nach billigen Hardware-Quellen bestens bewährt.

sma)

Format

Seit mehreren Jahren ASM-Leser, will ich jetzt auch einmal meinen Senf zum hochgelobten Feedback geben. Nach erfolgreichem Erlangen eines ASM-Abos (endlich!!), habe ich mich nun durchgerungen, Euch zu danken: DANKE! Nach einigen (ca. 13-15) schwachen Ausgaben fangt Ihr langsam an, Euer altes Format (nein, nicht die Heftgröße!) wieder zu erreichen. Leider (?) finde ich an Euch kaum etwas auszusetzen (schleim, schleim, trief), was soll ich sagen, Ihr seid einfach MEGA! Auch hatte ich nicht gehofft, meine Bestellung aus dem ASM (ich kann gar nicht aufhören, diese drei Buchstaben zu schreiben) Bazar so schnell zu bekommen. Noch was zu Henryks (mit y, richtig?) Beschwerde in der 6/93 (ja, ich hab meine ASM schon vor dem EVT, siehe oben) zum Thema "Alte Hüte im Lösungs-Service": Der Mann (oder Junge?) hat vollkommen RECHT! Um meinen Brief nicht zu kurz werden zu lassen: Wenn Ihr einen MS-DOSler gegen einen Amiganer antreten laßt, laßt mich Schiedsrichter sein, ja? Dieser Brief entstand auf einem Amiga, obwohl eigentlich schon lange ein PC seinen Platz einnehmen sollte (warum will eigentlich keiner meinen Amiga kaufen?), d. h., ich bin ein großer Fan von (Achtung, jetzt kommt's) beiden Computern! Ich bin also, wie Ihr seht, neutral, gell? Ich wüßte noch so viel zu schreiben, aber es werden sicher noch weitere Leserbriefe von mir folgen.

KAKADU

(Anm. d. Red.: Wenn Du schon "Kakadu" heißt, brauchst Du Dich doch nicht zu schämen, wenn Du andauernd "ASM" sagst bzw. schreibst. Unser Redaktionspapagei streut zwar gelegentlich noch ein "Feedback, Feedback" oder ein "Hint Hunt" ein, aber da wir ihn weder an PCs noch an Amigas lassen, hat er auch mehr Zeit zum Üben.
Wie gut, daß wir keine inhaltliche Leserbriefzensur betreiben. So dürfen wir als kleinen Seiteneffekt auch die allerschmalzigste Lobhudelei mitnehmen, wenn sie nur in einem echten Leserbrief geschrieben steht. Anderenfalls hätten wir Deine Hymnen über uns als gesundheitsgefährdend (zuviel Süßes schadet den Zähnen) rausnehmen müssen. Trotzdem einen warmen Dank!
Wie Du richtig bemerkt hast, gewinnen wir langsam wieder an Format: Allein der Chefred und der CvD bringen gemeinsam schon reichlich über drei Zentner auf die Waage, und auch Klaus kommt in das Alter, in dem man nur noch in der Mitte wächst.
Was Dein Anliegen angeht, Schiedsrichter im Spiel Amiganer gegen MS-DOS-Köppe zu werden: Zeig uns erst mal Deine Trillerpfeife!

sma)

Bond Nr. 2

Ich möchte Euch schreiben, um einige Dinge zu korrigieren, die in Eurem James Bond-Special der Ausgabe 6/93 falsch sind. Das wäre:
1. Die Firma von Albert R. Broccoli und Harry Saltzman heißt nicht Eon Films, sondern Eon Productions.
2. Maurice Binder machte bereits den Vorspann für "James Bond 007 jagt Dr. No".
3. Der Originaltitel von "Im Geheimdienst Ihrer Majestät" ist "On HER Majesty 's Secret Service".
4. "Casino Royale" wurde NICHT von Broccoli und Saltzman produziert, sondern von Charles K. Feldman, der für dieses Fleming-Buch die Verfilmungsrechte hatte. "Casino Royale" hat mit den Eon-Filmen nichts zu tun.
5. Donald Pleasance spielt in "Diamantenfieber" nicht mit. Bonds Gegner Blofeld wird in diesem Film von Charles Gray gespielt.

Ein anderer Punkt: Ich nehme an, mit "Bones" meint Ihr "Baron Samedi" (Geoffrey Holder). Ein "Bones" ist in keiner Besetzungsliste zu finden. Ansonsten ist an Eurem Bericht nichts auszusetzen, zwei Kritikpunkte gibt es aber noch: Ihr hättet doch auch über die anderen Computerspiele berichten können, und das Poster – war das ein Fehldruck oder ernst gemeint? Da hat wohl jemand das Blitzlicht vergessen.
Alexander Koch

(Anm. d. Red.: Tach, auch Bond-Fan? Laß uns gelegentlich mal telefonieren. Aber zunächst zu Deinen Korrekturen:
1) Nein. Als die Firma gegründet wurde, hieß sie schlicht Eon Films. Und nix anderes hatte ich geschrieben.
2) Der Vorspann von "Dr. No" ist vergleichsweise billig.
Anspruchsvoller war da schon die Bauchtänzerin in "Liebesgrüße aus Moskau", doch beide

SUPERBILLIG
Software Discount Mann

Händler-anfragen erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · **LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 1**
INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler,** verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher,** also an Euch.

Bitte wählen Sie: 06131/238085 - Fax: 06131/238062

Syndicate	**Amiga / PC**	**DM 59,90**	**DM 79,90**	**X-Wing Data**	**PC**	
Freddy Pharkas	**PC**	**DM 59,90**		**Starwing, dt.**	**SNES**	**DM 99,90**
Pirates Gold	**PC**	**DM 84,90**		**Fields of Glory**	**PC**	**DM 84,90**
Day of the Tentacle	**PC**	**DM 69,90**		**Super Turrican, US.**	**SNES**	**DM 89,90**

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 23 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage.
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
1869	DV	64,90	74,90
A-Train	DV	79,90	89,90
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90
Aces over Europe	DV	a. A.	69,90
Aces of the Pacifik			64,90
Aces Miss. Disk	DA		44,90
Alone in the Dark	DV		84,90
Arabian Nights		59,90	
Armour Geddon 2	DA	59,90	a. A.
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90
B. C. Kid	DA	54,90	
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90
Battle Chees 4000	DA		64,90
Battle Isle Data 2	DA		44,90
Battle Team + Data 2	DA	109,90	109,90
Birds of Prey	DA	64,90	69,90
Bitmap Br. 1	DA		49,90
Bitmap Brothers 2		54,90	54,90
Body Blows		49,90	
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90
Burning Steel	DV		74,90
Burntime		a. A.	a. A.
Buzz Adrian			84,90
Campaign	DV	74,90	69,90
Car and Driver	DA		69,90
Castles Data Disk	DA	29,90	
Castles 2	DA		64,90
Chaos Engine	DA	44,90	
Civilization	DV	69,90	79,90
Comanche	DV		79,90
Comanche Data	DV		49,90
Comanche + Data	DV		124,90
Combat Air Patrol	DA	59,90	
Combat Classics	DA	54,90	59,90
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90
Day of Tentacle	??	a. A.	69,90
Der Patrizier	DV	64,90	74,90
Desert Strike	DA	59,90	
Die Schöne und das Biest	DV		74,90
Dogfight	DA		89,90
Doom			a. A.
Dream Team	DA	49,90	54,90
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90
Dune 2	DV	54,90	59,90
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90
Elisabeth 1.	??	a. A.	a. A.
Elite 2	DA		a. A.
Elvira 2	DV	49,90	49,90
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90
Eye of Beholder 3	DV	a. A.	74,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90
Falcon 3.0	DA		79,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90
Fields of Glory	??	84,90	
Fire & Ice	DA	49,90	54,90
Flashback	DV	59,90	64,90
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90
Freddy Pharkas	DV		59,90
Front Page Football	DA		69,90
Goal!	DA	49,90	
Goblins 2		54,90	59,90
Gunship 2000	DA	64,90	79,90
Gunship 2000 Senario			49,90
Hannibal	DV	64,90	74,90
Harrier Jump Jet	DA		84,90
History Line 14/18	DV	74,90	74,90
Humans		49,90	49,90
Humans Race	DV	64,90	74,90
Inca	DV		84,90
Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90
Island Dr. Brain	DV		69,90

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
Jonathan	DV	74,90	74,90
Jordan in Flight	DA		69,90
KGB	DV	54,90	59,90
Kings Quest 6	DV		74,90
Lands of Lore	??	a. A.	a. A.
Leather Goddeses 2	DA	79,90	
Legend of Kyrandia 1	DV	a. A.	a. A.
Legend of Kyrandia 2	DV	a. A.	a. A.
Lemmings 2	DA	59,90	74,90
Links 386 Pro	DA		84,90
Links Banff			39,90
Links Barton Creek			34,90
Links Bay Hill			34,90
Links Bountiful		34,90	34,90
Links Firestone		34,90	34,90
Links Hyatt Dorado			39,90
Links Mauna Kea			39,90
Links Pinehurst			34,90
Links Tron North			34,90
Lion Heart	DA	54,90	
Lost Treas. 1		84,90	89,90
Lost Treas. 2			64,90
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	49,90	
Mad TV	DV	64,90	74,90
Might & Magic 3	DV	64,90	
Might & Magic 4	DV		59,90
Might & Magic 5	DV		a. A.
Monkey Island 1	DV	64,90	74,90
Monkey Island 2	DV	74,90	74,90
Monster Bash	??		a. A.
Nick Faldo Golf	DA	64,90	
Nigel M. World Champ.	DA	54,90	59,90
No. Collection	DV	64,90	74,90
Patriot	DA	a. A.	69,90
Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	34,90
Perfect Gerneral	DA	69,90	74,90
Perfect Gerneral Data		39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	44,90	49,90
Pinball Fantasiea	DA	49,90	a. A.
Pirates Gold	??		84,90
Populous 2	DA		69,90
Populous 2 Plus	DA	64,90.	
Premiere Manager		49,90	a. A.
Quest of Glory 3		64,90	
Railroad Tycoon	DA	74,90	79,90
Reach for the Skies	DA	49,90	59,90
Red Baron	DV		64,90
Red Baron Data	DV		44,90
Return of Phantom	??		89,90
Ringworlds	DA		69,90
Roma AD 92	DV	64,90	
SWOTL			69,90
SWOTL Datas			a. A.
Sensible Soccer 92/93	DA	44,90	49,90
Shadow of the Beast 3	DA	29,90	
Shadow of the Comet	DV		79,90
Sherlock Holmes	DV		74,90
Shuttle	DA	49,90	59,90
Silent Serviese II	DA	69,90	69,90
Sim Life	DV	a. A.	74,90
Space Hulk	DA	69,90	79,90
Space Quest 5	DV	a. A.	64,90
Street Fighter 2	DA	54,90	59,90
Strike Commander	DA		79,90
Strike Commander Speech	DA		39,90
Strike Commander + Speech	DA		119,90
Stunt Islands	DA	a. A.	84,90
Superfrog	DA	49,90	
Syndicate	DV	59,90	79,90
Task Force 1942	DA		84,90
Terminator 2029			84,90
The Greatest	DV	54,90	59,90
The Legacy			84,90

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
Train it		a. A.	a. A.
Transarctica	DV	49,90	49,90
Trolls	DA	44,90	44,90
Ultima 6	DA	54,90	
Ultima 7	DV		79,90
Ultima 7 Data			44,90
Ultima 7 II	DA		79,90
Ultima Underworld 1	DA		69,90
Ultima Underworld 2	DA		69,90
Unlimited Adventures	??	a. A.	a. A.
V for Victory 3			a. A.
Veil of Darkness			54,90
WWF European Rampagne		49,90	54,90
Walker	DA	59,90	a. A.
Whale's Voyage	DV	59,90	69,90
War in the Gulf	??	64,90	69,90
Wing Commander 1		29,90	49,90
Wing Commander 1	DV	39,90	49,90
Wing Commander 1 Del. E.	DA		79,90
Wing Commander 2	DV		74,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		39,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		39,90
Wing Commander Speech			39,90
Winter Chall.	DA	59,90	59,90
Wizardry 7	DV	79,90	79,90
X-Wing	DA		79,90
X-Wing Data	DV		39,90
X-Wing + Data	DV		119,90
Xenobots	DA		69,90
Zool	DA	44,90	54,90

CD-Rom

7th Guest	129,90
Battle Chess	a. A.
Chessmaster 5 Billion and One	89,90
Der Patrizier	89,90
Inca	104,90
Indiana Jones 4	a. A.
Legend of Kyrandia	a. A.
Space Quest 4	74,90

Mega Drive

Alien 3	dt	99,90
Flashback	dt	109,90
Shining Force	US	a. A.
Sonic 2	dt	69,90
Tiny Toons	dt	94,90

Super NES

Alien 3	dt	119,90
B.O.B.	dt	104,90
Bubsy	US	119,90
Desert Strike	dt	104,90
Final Fight 2	US	114,90
Jimmy Connors Tennis	dt	109,90
Jungle Strike	US	a. A.
Star Wing	dt	99,90
Street Fighter	dt	89,90
Super Bomberman	US	a. A.
Super Mario Kart	dt	89,90
Super Propotector	dt	109,90
Super Star Wars	dt	119,90
Super Turrican	US	89,90
Techmo NBA Basketball	US	119,90
Tiny Toons	dt	114,90
Ultima 6	US	a. A
Wing Commander	dt	129,90
Wing Commander Special Operations	dt	129,90
WWF 2 Royl Rumple	dt	129,90

Soundkarten

Sound Blaster 16	399,00
Sound Blaster 16 ASP	479,00

hat Binder selbst nicht entworfen.
3) Absolut korrekt. Siehe 5)
4) Ich plaudere mal kurz aus dem Nähkästchen. Dies war allein mein Verschulden, denn den Artikel schrieb ich in einigen Passagen noch einmal um. Und dabei schlich sich dann dieser Fehler ein. Du hast natürlich recht, denn am Anfang des Artikels weise ich ja selbst darauf hin, daß Saltzman und Broccoli die Rechte an "Feuerball" und "Casino Royale" nicht gehörten.
5) Richtig! Wobei Charles Gray in "Man lebt nur zweimal" auftauchte, wo Donald Pleasance den Blofeld spielte. Ich bemerkte diesen und den Fehler bei 3) leider zu spät, um ihn noch korrigieren zu können.
"Bones" ist der Name des Knochenmenschen in der englischen Originalfassung von "Live and Let Die", genauso wie "Beißer" bei den Briten "Jaws" heißt. Falls Du mir nicht glaubst: Ich sage Dir gerne, wo Du weitere Informationen hierüber und über vieles mehr finden kannst.
Das Poster: Mensch, Alter, machst Du etwa daheim alle Funzeln an, wenn Du mit Deiner Frau/Freundin turteln willst? Na also (grins)! Gruß von Fan zu Fan.
kate)

DFÜ-Ecke?

Ich bin so ziemlich von Anfang an bei Euch dabei gewesen und bin's auch jetzt noch. Ihr könnt also sehen, daß mich in den 8 Jahren kaum mal was gestört hat. Ich zähl' einfach mal auf, was mir gefällt und was nicht: Also, ich finde es prima, daß Ihr Euch so oft nach den Vorstellungen der Leser richtet und Euer Magazin entsprechend ändert. Sonst gäbe es wahrscheinlich immer noch die Schachecke (argh!) oder das Horoskop (seufz...)! Ihr wurdet einfach immer moderner in all den Jahren. Das Feedback hat zwar seit Ulis Abgang leider etwas an Niveau gewonnen. Es ist sachlicher geworden, aber es liest sich nicht mehr so flott wie früher. So – nun mal alles, was mir nicht gefällt: Laßt die dummen Untertitel der Postkarten weg. Unterteilt die ASM in die verschiedenen Rechnertypen – ich lese als 64er-User kaum die Konsolen- oder PC-Tests. (...) Klatscht das Cover nicht mehr so voll. Zu Mark Bromleys Zeiten war das Cover selbst ein Kunstwerk. Kommt bitte nicht mit dem Einwand, die "Schlagzeilen sind der Kundenfänger". Ich wette, der Kunde geht zuerst mal nach dem Bild und dann nach dem Text. (...) Und wenn wir schon bei den Verbesserungsvorschlägen sind: Wie wär's denn noch mit einer DFÜ-Ecke? Dieses Thema kommt bei Euch sowieso zu kurz. Wenn Ihr wüßtet, wie viele Leute dieses Hobby haben! Man könnte eine ganze Zeitschrift damit füllen. Was sagen die anderen Leser dazu? (...)

Michael

(Anm. d. Red.: Tja, was meinen denn die Leser zum Vorschlag "DFÜ-Ecke"? Gibt es sie, die SysOps, die ihre Box einmal vorstellen wollen? Lohnt es sich sogar, in jeder Ausgabe eine Mailbox ausführlich vorzustellen? Der Aufruf gilt: Alle SysOps sollten eine Postkarte oder einen Brief schreiben, in dem sie die wichtigsten Daten (Baudraten, Anzahl der User und Zugänge, Besonderheiten, Netzanbindungen, Kosten und natürlich die Telefonnummer, unter der man sich einloggen kann, mitteilen. Bedingung: Die Box sollte eines oder mehrere Bretter enthalten, in den es um Spiele oder ums Spielen geht, außerdem sollten Demos bzw. PD-Programme zum Downloaden angeboten werden. Wenn wir bis 31. 8. 1993 sehr viele Zuschriften bekommen, machen wir daraus eine eigenständige Rubrik. Und dann unterhalten wir uns weiter!
kate)

(Noch eine Anm. d. Red.: Zu Deinen weiteren Verbesserungsvorschlägen hier meine Gedanken. Feedback: Sorry, wir wollten doch keinen Debattierclub und keine Altherrensauna draus machen. Wir sind nicht Uli, und jeder von uns hat seinen eigenen Humor. Aber warte erst mal ab, bis Du Dich an uns gewöhnt hast... – die Sache mit dem Niveau muß ich jedoch energisch dementieren. So was hatte ich noch nie, habe ich nicht und will ich fürderhin auch nicht haben!
Aufteilung nach Rechnersystemen: Guter Witz! Wie groß sollen wir den 64er-Teil denn machen? Wieviele Neuerscheinungen wird es denn übernächsten Monat zuerst auf dem System XY geben?
Postkartensprüche: Gib mir 'ne Chance, ich habe das Sprüchemachen ja nicht studiert – und soooooo schlecht fanden einige Leute die Dinger nun auch wieder nicht. Ja, zugegeben, ich rede von meiner Mutter, meinem Kongowels und meinen drei Freundinnen in Herne, aber das tut ja nichts zur Sache. Ein Kompromiß: Wenn Ihr Euch an die neue Form der Postkarten nicht gewöhnen könnt und wir nach der nächsten Ausgabe überwiegend negatives Bref-Echo auf die Sprüche bekommen, lassen wir sie wieder weg und bringen die Motive "nackt", O.K.? Die Spruchpostkarten sollten ein Service für Euch sein und sich zum Verschicken an Leute eignen. Im Papiergeschäft bezahlt man normalerweise Bares für noch viel schlechtere Karten, einfach deswegen.
Das Cover ist NICHT als Kunstwerk gedacht, sondern als eine Art Schaufenster. Es soll zeigen, was wir im Heft zu bieten haben. Ich glaube, die meisten Leute kaufen eine Zeitschrift, weil was drinsteht, das sie interessiert – und nicht, weil sie sich das Cover aufhängen wollen. Aber was wir vielleicht wirklich mal machen könnten: eine Art Cover-Hitparade, bei der Ihr unter den ASM-Motiven eines Jahres das schönste wählt. Wir könnten dann unter den Teilnehmern einige auslosen, die ihr Wunsch-Covermotiv "pur" als großes Farb-Poster bekommen. Wie wäre das?
sz)

Sonderwünsche

Können Sie mir (wenn Sie das noch haben – und wenn ich das noch bestellen kann) die Sonderausgabe 15 vom 6. März 92 schicken?
Grund: Ich habe diese Zeitschrift verpaßt und hätte sie gern.

Pablo

(Anm. d. Red.: Aber sicher, wenn Du vorher 9,80 DM plus 4 DM für Versandkosten schickst. Alles klar, Hombre?
kate)

Hitstern fehlt

In der ASM 6/93 ist Euch ein böser Fehler unterlaufen. Zitat Seite 53, Test von "Superfrog": Begleitet wird der Superfrog ... von einem dicken, fetten Hitstern.". Als verantwortungsvoller ASM-Leser frage ich mich nun: Wo ist der Hitstern? Auf Seite 53?... –Fehlanzeige. Vielleicht als Poster in der Heftmitte? Nö, da ist nur 'ne Schulszene mit James Bond und 'nem Huhn. Oder ist er vielleicht aus Nostalgie Uli hinterhergerollt? Auch nicht sehr wahrscheinlich. Oder hat Peter den armen Kerl plattgefahren? Das traue ich ihm eigentlich auch nicht zu. Heißt also: Ihr habt ihn vergessen. Diesen schlimmen Schnitzer könnt Ihr aber dadurch wieder gutmachen, indem Ihr den Hitstern im Feedback "nachreicht". Oder mir ein Jahres-Abo mit persönlicher Zustellung garantiert (am besten durch Eure "Redaktöse", ASM 6/93, Seite 26, Foto).

Verb-Rächer

(Anm. d. Red.: Sag mal, schreibt man Deinen Namen nicht etwas anders? Na, egal... Als verantwortungsvoller ASM-Redakteur muß ich Dir mitteilen, daß der Hitstern in den News der ASM 7/93 nachgereicht wurde. Abgesehen davon war eh ein Druckfehler in dem von Dir zitierten Satz. Richtig muß es heißen: Begleitet wird Superfrog von einem dicken, fetten ASM-Redakteur.
kate

Was soll eigentlich dieser platte Hitstern auf meinem Bürosessel?
Übrigens: Die von Dir geschätzten "Redaktösen" bedanken sich für das versteckte Kompliment, sind aber gar keine. Mit auf dem Bild waren Anja, unsere Redaktionsassistentin, und Regina, einer unserer zwei liebsten "Setz-linge".

sz)

Motz

Eure letzte Ausgabe 6/93 hat mich doch davon überzeugt, Euch meine Meinung über die Aufmachung und den Inhalt der ASM zu sagen bzw. zu schreiben.

– Inhalt: Man nehme verschiedene Unterhaltungsmagazine, zerpflücke diese ein bißchen, mische sie kräftig durch, und man erhält den Inhalt der letzten ASM – ein bißchen Freizeitspaß (Scharfschützen mit halbautomatischen Farbpinseln), eine Filmlektüre ("Wer war besser: Sean Connery, Timothy Dalton oder Roger Moore?" oder "Wie fülle ich 4 Seiten für einen seitigen Spieletest, der nur im Namen eine Verwandtschaft offenbart?"), ein Hardwaremagazin (irre ich mich, wenn ich annehme, daß ASM "Aktueller Software Markt" heißt – so steht es doch ganz vorne drauf?!! Wenn ja, dann sagt es mir!), eine Testzeitschrift aus der Spielwarenabteilung ("Halli Galli"??, "Bausack"?? Läuft bei Euch irgend etwas schief??) und ganz zum Schluß ein kleines Magazin mit Computer- und Videospieletests (Ach wie niedlich!!!).

– Aufmachung: Als ich einen Blick auf die Titelseite warf, war ich nicht sicher, ob ich jetzt nicht das falsche Magazin (Freizeitsport oder so) erwischt hatte. Die Postkarten sind zwar gut gelungen, jedoch ärgern sich andere, wenn der rote Streifen mit dem "HaHa"-Inhalt (Findet Ihr so was witzig?) die Ansehnlichkeit der Karte (einmal waagerecht, einmal senkrecht) schmälert. Die Inhaltsangabe ist ok, aber leider ist nicht mehr von vornherein ersichtlich, was Computer- und was Videospieletests sind. Sicherlich kann man das in der "Systemangabe" herausfinden, jedoch war die vorherige Trennung wesentlich besser.

Da wir nun bei den Spielen angelangt sind, muß ich sagen, Ihr habt eine ganze Menge aufzuholen! Ich bin bei "Flashback" schon längst durch, im "Secret-Service" stehen schon die Levelcodes, und Euer Test soll erst in der 7. Ausgabe kommen?!! "Strike Commander" – ein Wahnsinnsgame, schon in anderen Zeitungen durchgetestet und bewertet, und Ihr wartet, bis der Zug abgefahren ist?

Die Tests sind sehr gut, und auch Eure Bewertung ist in Ordnung. Es ist sehr schade, daß verschiedene Leute aus Eurer Crew gegangen sind, die das Bild der ASM mit geprägt haben. Bitte versucht, wieder einen guten Stil zu entwickeln, um wieder die Nummer 1 zu werden. Das war's! Ich hoffe, es war nicht zu hart für Euch, es mußte eben mal raus. Bis dann!

Marco L.

(Anm. d. Red.: Sehr viel auf einmal – mach Dich auf 'ne lange Antwort gefaßt.
Also, der Unterschied zwischen Video- und Computerspielen leuchtet mir gar nicht ein. Konsolen haben im Prinzip die gleiche Computertechnik in sich wie unsere klassischen Heim-Compis. Immer mehr Games kommen zuerst auf Konsole und anschließend für PC/Amiga raus. Du willst doch gerade, daß wir aktuell sind!
Wir testen nur das, was wir auch wirklich sehen können und was reif für den Markt ist – also das, was die Hersteller oder Vertreiber sich an fertigen Produkten abschwatzen lassen. Wenn ein Produkt für Deutschland speziell aufbereitet oder freigegeben werden muß, wenden wir uns eben an den deutschen Vertrieb. Nur in Ausnahmefällen nutzen wir auch mal "Hintertürchen", um ein Produkt besonders frühzeitig zu ergattern. Manche Programme sind als Raubkopien schon überall rum, noch bevor der offizielle Vertrieb überhaupt eine einzige Diskette gesehen hat. Wo unsere Leser, die uns Tips oder Lösungen liefern, ihre Programmversion her haben, interessiert uns nicht. Wir testen aber – schon der Fairneß wegen – nur Originale! Und so schnell ist "der Zug" auch gar nicht "abgefahren". Strike Commander war auch dann noch hochaktuell, als wir das Spiel bekamen und testeten. Wem nützt es schon, einen oberflächlich hingeschluderten Test über ein Spiel zu lesen, das er noch nirgends kaufen kann?
Ich bin der Meinung, daß die Welt eines Computer- oder Videospielers etwas weiter als bis zum Rand seines Joysticks reicht. Leute, die sich für Spielprogramme interessieren, sind meistens auch für andere Freizeit-Gags zu haben, und zu "Gotcha" oder "Paintball" kamen eben einige Anfragen. Das Spiel ist derzeit in USA und Westeuropa stark im Kommen, und so haben wir halt ein bißchen recherchiert (mehr dazu noch weiter unten, in den Antworten auf andere Briefe).
Auch die kleine Ecke für "Spiele ohne Bildschirm" beruht auf unseren eigenen Erfahrungen als Computerspieler: Wir wollen gern auch mal nebenbei wissen, was in puncto Brett- und Kartenspiele so läuft – viele davon werden ja früher oder später als Vorbilder für Computerspiele benutzt!
Wenn ein Spiel (und sei es noch so schlecht) eine Filmstory benutzt, nehmen wir das als willkommenen Anlaß, diese Story mal mit ein paar Bildern aufzurollen. Ärgert Dich diese Hintergrundinformation? Mal ehrlich: die paar Seiten, die Du kritisierst, sind doch in Wirklichkeit ein Klacks gegen die vielen ("kleines Magazin"! Dreimal kurz gegrinst!) Tests in der ASM, die in ihrer Masse leicht mal monoton wirken können, wenn man sie nicht ein bißchen auflockert. Klar liegt unser Schwerpunkt auf der Software – aber die Welt ist rund, und es ist doch nicht verboten, auch mal ein bißchen über den Zaun zu gucken, oder? Und ohne Hardware läuft die schönste Software nicht, darum testen wir auch mal Soundkarten, und darum gibt es in der nächsten ASM auch einen speziellen Artikel über den Amiga 1200. Weil eben nicht jeder ASM-Leser sich gleichzeitig auch noch die Ping Pong, die Da Capo, die Amiga Loser und den PC Playboy kaufen will, deshalb.
Zum Titelbild: Das könnte Geschmackssache sein. Die "Gotcha"-Story war immerhin als Titelgeschichte und "Highlight" geplant, und das Bild hatte Marcus höchstpersönlich im Wäldchen geknipst. In Zukunft wollen wir aber keine Realbilder (oder auch Kinomotive) mehr als Cover verwenden, sondern nur noch Airbrush-Grafiken.
Zu den Postkarten: Jawoll, ich fand so was witzig. Willste Dich prügeln, aye?

sz)

Harakiri

Ich habe mich dazu überredet, Euch zu warnen, da ich Eure Zeitung gar nicht mal sooo schlecht finde (rahmt Euch dieses Lob ein und hängt es über Euer Bett, denn es ist selten).

Das Erscheinen einer gewissen neuen Spielezeitung hat bei mir einen Verteidigungsmechanismus ausgelöst. Da sind (das kann kaum sein) tatsächlich nur Sachen für PCs drin (Woah). Jetzt war's passiert... – ein Gefühl sagte mir: Wehre Dich jetzt gegen Keksdosen, und Du bist sie los. Also zog ich als Missionar durch die Lande und verbreitete meine neuen Erkenntnisse mit sehr großem Erfolg.

Also kauften immer mehr Leute bei Eurer neuen Konkurrenz. Aber dann bekam ich eine Ausgabe der ASM ausgeliehen und fragte mich, warum eine gute Zeitschrift ausrotten? Überzeuge sie doch einfach. Also dreht den Keksdosen die Luft ab. Ich bin für, nein, ich will, daß die ASM clean wird. Nehmt keine Rücksicht auf die trifligen, unterentwickelten Keksdosenanbeter (diese Ungläubigen), oder ich werde dafür sorgen,

daß Ihr bei der nächsten Ausgabe 200 Leser weniger habt. Ihr könnt natürlich auch die PC-Artikel rausnehmen, aber dann wärt Ihr in 10 Jahren so gut wie tot!? Also verreckt, oder bekommt als gecleante Zeitschrift immer mehr Leser! Und noch einen guten Tip an die Keksdosenanbeter: Macht Harakiri oder kauft Euch wenigstens einen süßen kleinen 386er (soviel werdet Ihr armen Schweine doch noch haben), oder Ihr müßt später weinend zusehen, wie Euer Liebling langsam zu Tode gemartert wird. (lechz!!) Falls es welche nicht kapiert haben, worum's geht: **Hier spricht die Zukunft.** (die Rache der PCs wird endlich wahr).

by Ossi '93

(Anm. d. Red.: Da ich auf dem Dorf wohne, ist mir Dein Grundproblem wohlbekannt: Auch bei mir zu Hause schreit der Hahn des Nachbarn früh um 4.30 Uhr "Harakiri" – damit ist die Nacht zu Ende, und das bringt Streß. Insofern macht es auch keinen Sinn, Deinen Brief übers Bett zu hängen, denn dort komme ich ja fast nie hin.
Was das Ganze allerdings mit "Keksdosen" zu tun hat, bleibt mir völlig unklar. Gleich nach der Lektüre Deines Briefes bin ich losgedüst, habe im Supermarkt die "Große Knabberüberraschung" gekauft und den Flattermännern zum Fraß vorgeworfen. Vom Krähen hat sie das aber nicht abgehalten. Wenn Du das nächste Mal schreibst, erwarte ich eine verständlichere Beschreibung, wie der Trick funktioniert!

sma

Als begeisterter Gelegentlich-auch-mal-Game-Boy-Spieler kann ich Deiner aggressiven Kriegstreiberei nur ein angewidert-entschlossenes "Pfui Baba!" entgegnen. Wir sind ein Spiele-Generalist und wollen das auch bleiben. Was hast Du gegen die "Keksdosen" zum Mitnehmen – fühlst Du Dich in Deiner PC-Spieleridentität von den Game Boys so sehr bedroht, daß Du einen medienpolitischen Kreuzzug beginnst??? Keine Panik: So schöne Crazy-Spiele wie WinWord, Turbo Pascal oder Lotus 1-2-3 wird man NIE auf die kleinen Grauen umsetzen können. sz)

Schwule Amiganer?

Die ASM ist echt das beste Computer-Games-Mag. Das Feedback ist der beste Teil dieser eben schon hochgelobten ASM (schleim). Allerdings habe ich auch einiges an Ausgabe 6/93 zu bemängeln (Jetzt geht's los!)
1. Feedback (S.34), "Zensur": Der Name des Schreibers ist nicht fettgedruckt! (Verzeihbar)
2. Action-Konvertierungen (S.51) unten: Ihr habt den Screenshot von Zool mit dem von Parasol Stars vertauscht! (Jawohl, schlagt's nur alle nach; nicht verzeihbar!)
3. CD-ROM (S. 122), ganz: Auf der ganzen Seite fehlt die Farbe! (Kommt von Eurem Motto: **A**rm **s**an **m**er; kurz ASM) (Hehe! So viele Fehler in einem Heft, die ich gefunden habe!)
P.S.: Ihr könnt dem (hoffentlich!) Antwortbrief ruhig einen Hundertmarkschein beilegen, damit ich das nächste Mal nicht mehr schreibe! (Ha, ha, Hauptsache Kohle!)
4. Checkt mal Eure Karten von der 5/93: Die Beschriftung hinten ist falsch (oder habe ich einen Knick in der Optik?!)
So! Nun noch ein paar Fragen:
a) Ab wieviel Jahren kann man den Gotcha-Sport betreiben?
b) Wie lautet die korrekte Nummer von der Hotline (hab' sie wirklich nicht gefunden)?
c) Könntet Ihr meine Fragen bitte sinnvoll beantworten? Jetzt schon Dank dafür!
So, jetzt noch ein Tip: Berichtet doch das nächste Mal über einen homosexuellen Amiganer, der einen heterosexuellen PCler

beschuldigt, er habe den falschen Computer. Dann hättet Ihr die wichtigsten Probleme des Feedbacks in einem Artikel zusammen!

Mann-der-zuviel-merkte-und-mit-der-Lupe-die-ASM-las!

(Anm. d. Red.: Seit wann gibt es hier sinnvolle Antworten? Aber weil Du es bist, okay.
1) Wir brauchten das Fett, um die Würstchen zu braten.
2) Nein, wir haben den Screenshot der Parasol Stars mit dem von Zool vertauscht.
3) Auch nicht richtig. Die Seite ist vor Schreck ganz grau geworden, als sie erfuhr, daß Du uns schreiben würdest. Du willst Kohle? Gerne... – Briketts oder Eierkohlen?
4) Seit wann sind Karten HINTEN beschriftet? Das weiß ich als leidenschaftlicher Skatspieler aber besser! Nee, im Ernst: Durch eine Panne in der Produktion hat die Zuordnung nicht gestimmt. Die Beschriftungen sind miteinander vertauscht worden – die jeweils rechte mit der jeweils linken Karte. Wir bitten mit knirschenden Zähnen um Entschuldigung.
a) Ab 18 Jahren darf man die Markierer ("Waffen") und Farbkugeln ("Paintballs") erwerben. Spielen (mit geliehenen Waffen) darfst Du auf abgesperrtem Gelände auch schon eher, wenn Du eine Mannschaft findest, die Dich mitmachen läßt. Bloß: Schutzkleidung und Maske keinesfalls vergessen!
Übrigens sieht man in England die Sache mit dem Alter noch sehr viel lockerer als bei uns. So hat etwa die dortige Zeitschrift "Paintball Games International" eine eigene Rubrik "Teen Scene", die sich mit Gotcha-Spielen und Wettbewerben für 11-18jährige beschäftigt. Falls Du mehr zum Thema wissen möchtest: Weiter unten gibt Peter noch ein paar Hinweise. Außerdem: Marcus, der den Artikel geschrieben hat, freut sich über jeden Anruf (duck).
b) 05651/929–260 oder 261, jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr.
d) Ich habe mir die größte Mühe gegeben. Übrigens, zu Deinem letzten Vorschlag: Der PCler sollte dann aber auf jeden Fall ein krasser Ausländerfeind sein, wenn wir die wichtigsten Themen der letzten Feedbacks abdecken wollen. Übrigens: Den schwulen Amiganer haben wir dank eifriger Recherche inzwischen gefunden, jetzt brauchen wir nur noch einen heterosexuellen PC-Besitzer. Aber ich kenne keinen, Du vielleicht?
kate)

Wirbel um Gotcha!

BILD hat es zuerst gewußt! ASM jetzt Organ für wildgewordene Hobby-Militaristen...
Der Artikel über "Gotcha!" in Eurer Ausgabe 6'93 war doch wohl nicht ernstgemeint, oder? Kann es sein, daß ein "Freizeitsport", den die US-Army als Kampfübung benutzt, einen glorreichen EInzug in Eure Rubrik "Highlights" hält? Wir dachten, daß Eure Lobeshymne ein einmaliger Ausrutscher gewesen wäre... — doch o Graus, was müssen wir in der Ausgabe 7 sehen? Eine halbseitige Anzeige einer Firma, die mit solchem Müll ihren Profit macht.
Ist es nicht ein himmelweiter Unterschied, reale Lebewesen, sei es auch nur mit Farbkugeln, zu beschießen, oder sich an Bits und Bytes abzureagieren? Wer nicht zwischen dieser wirklichen Gewalt und der simulierten unterscheiden kann, der tut uns leid und sollte über ein solch populäres Magazin keine Meinungsmache betreiben, wie Ihr es getan habt. Ja, liebe Redaktion, Ihr seid gemeint.
Außerdem ist es mal wieder ein tolles Armutszeugnis der ASM-Leserschaft, daß kein einziger kritischer Leserbrief zu diesem Ärgernis im Feedback zu lesen war, oder lag das etwa an Euch?
Wir hoffen, daß wir nicht öfter solch garstige Worte an Euch, liebe Redaktion, richten müssen und Ihr in Zukunft keine Anzeigen von OPM mehr abdruckt, sonst wird Euer Postfach demnächst von kleinen tickenden Paketen heimgesucht.

Slade and the Leveller

(Anm. d. Red.: Nein, wie friedfertig! Ehrlich gesagt: Wir sind uns gar nicht bewußt, Meinungsmache betrieben zu haben. Immerhin haben wir doch nur eine "Gotcha!"-Spielertruppe ein Wochenende lang begleitet und einen Bericht geschrieben, der weder lobt noch tadelt, sondern einfach nur beschreibt. Stört es Euch vielleicht, daß wir – anders als gewisse Massenmedien, speziell ein paar Sensationsmacher von privaten Fernsehkanälen – keine lautschallende Verdammung in Richtung "Gotcha!"-Spieler geschleudert haben? Ich meine: DAS wäre wirklich Meinungsmache und Manipulation gewesen. Wir fordern ja niemanden dazu auf, seine Freizeit mit dieser Art Kampfspiel zu verbringen. Wer nichts davon hält, darf doch gern dagegen sein – jedem das Seine. Wir wissen aber, daß Live-Spiele dieser und anderer Art zur Zeit weltweit starkes Interesse finden, darum berichten wir darüber.
Ich war zur ECTS in London. Im dortigen "Troc" (Trocadero Center) wird alle paar Stunden auf drei Stockwerken "Quasar" gespielt – das ist im Prinzip nichts anderes als eine kurze Partie "Gotcha!" gegen Eintritt – bloß ohne Farbkugeln, statt dessen mit Laserwaffen und lichtempfindlichen Empfängern an Plastik-Rüstungen, die man sich umhängt. Schlimm, was? Ich kann Euch sagen: Es hat einen Riesenspaß gemacht, und ich war hinterher ein genau so harm- und gewaltloser Mitmensch wie vorher. Ratet mal, wer sich dort beim "Quasar" am Abend vor dem ersten Messetag ein Stelldichein gegeben hat? Richtig: so ziemlich alles, was in der europäischen Spiele-Softwareszene irgendwas zu sagen hat, die deutschen Magazine natürlich eingeschlossen. (Meine "Erfolgsauswertung", die der Treffer-Computer am Schluß ausspuckte, lautete übersetzt "Wie ein Schaf auf der Schlachtbank", aber das tut nichts zur Sache.)
*Ob da wirklich ein so großer Unterschied zwischen computergespieltem und körperlich gespieltem Fight ist? Ich behaupte: NEIN. Der tatsächliche Unterschied ist der zwischen **gespielter** und **wirklicher Gewalt** – und wer den nicht kennt, ist in meinen Augen ein armer, verklemmter Tropf. Weder bei "Gotcha!" noch bei "Quasar" ist wirkliche Gewalt im Spiel., es gibt dort auch keine wirkliche Feindschaft. Im Gegenteil: In vielen deutschen Paintball-Gruppen spielen blonde Hünen, kleine dicke Bayern, Türken, Franzosen, Auszubildende und Studenten einträchtig und freundschaftlich mit- und gegeneinander.*
Was wollt Ihr denn beispielsweise zum American Football sagen? Auch ein Mannschaftsspiel mit "Gegnern", und auch da werden Schutzkleidung und Masken getragen. Und wie "friedfertig" ist nach Euren Maßstäben eigentlich ein Schachspiel? Da werden arme Landwirte rücksichtslos niedergeritten und Damen geschlagen...
Niemand nimmt es einem Kind übel, wenn es Cowboy und Indianer spielt. Wenn das Kind aber erwachsen geworden ist, geht sowas nicht mehr? Vielleicht doch – oder wieso sind wohl die Pump-Luftdruck-Wasserpistolen mit bis zu 20 m Reichweite eines der meistverkauften Spielzeuge dieses Jahres, und zwar bei Jung UND alt? Tut mir leid, Leute – ich sehe auch keinen Grund, warum wir Anzeigen von OPM ablehnen sollten. Nur weil halbinformierte Kollegen beim Fernsehen einen großen Buhmann aus dem "Gotcha!"-Spiel gemacht haben? Was bei OPM verkauft wird, ist ebensosehr oder ebensowenig "Müll" wie der größte Teil der gängigen Action-Spielesoftware. Das ist jedenfalls meine Meinung.
sz

Feedback

Sehr geehrter Herr Schmitz!
Ich möchte mich Ihnen kurz vorstellen, damit Sie ungefähr wissen, mit wem Sie es zu tun haben. Ich bin 25 Jahre alt und studiere Geschichte und Medienwissenschaft. Ich bin in einem Team von Leuten, die sich mit Jugendarbeit beschäftigen. Ich wende mich an Sie, wil ein Chefredakteur in letzter Instanz dafür verantwortlich ist, was in der Zeitschrift erscheint.

Die Titelstory Ihrer Juniausgabe ist mir stark aufgestoßen. Den Bericht über Gotcha als Aufhänger zu nehmen, erscheint mir ziemlich unverantwortlich. Die Schilderung der Kämpfer, die da wie kleine Westentaschenrambos durch die Gegend rennen, will ich nicht als Verherrlichung betiteln. Trotzdem kann ich nicht verstehen, daß Ihr Redakteur Markus Höfer (cus) nicht strenger ins Gericht geht mit diesem Spiel. Einer der Kämpfer sagt, er spiele aus Spaß und sehe dahinter keinen Ernst! Da schießen junge Leute aufeinander und vergessen, daß eine Waffe im Normalfall einen Menschen töten soll. Und dieser junge Mann sieht dahinter keinen Ernst. Tolle Sache, daß die Kämpfer wenigstens auf Sicherheit spielen und Schutzbrillen und -kleidung benutzen. Ich behaupte, wenn jemand heiß darauf ist, in der Gegend herumzuballern, dann soll er sich bei der Bundeswehr verpflichten.

Ich glaube, Ihr Herr Höfer ist sehr vorsichtig an den Artikel herangegangen. Ich konnte jedenfalls keine Stellungnahme seinerseits entdecken. Das einzig wirklich Negative auf den ersten Blick ist der Tip, wie man an eine solche Gruppe heran kommt. Warum ist das Spiel nicht bewertet worden? Warum bringen Sie Gotcha als Titelstory? Etwa, um Kids zu animieren, Euer Magazin zu kaufen? Auf der anderen Seite gibt es in Ihrem Preisausschreiben "James Bond"-Filme, die erst ab 16 freigegeben sind. Da verlangen Sie die Telefonnummer, um das Alter des Gewinners nachprüfen zu können. Sie gehen also davon aus, daß viele Kinder Ihr Magazin lesen. Und wecken gleichzeitig das Interesse zu einem Ballerspiel in freier Natur. Sind das etwa keine Widersprüche? Vielleicht geben Sie dazu einmal eine Erklärung ab.
Mit freundlichen Grüßen

Michael Nolden

(Anm. d. Red.: Lieber Herr Nolden, ich weiß es zu schätzen, daß Sie sich bei Ihrer Kritik um Sachlichkeit bemüht haben. Ich will darum genau so sachlich antworten:

1.) Auch ich habe während meines Studiums mit Begeisterung gemeinnützige Jugendarbeit betrieben, möchte diese Erfahrung auch nicht missen.. Meine Arbeit als Chefred sehe ich allerdings etwas anders. Hier will ich keine Einstellung "verkaufen", auch nicht in erster Linie Werte vermitteln. Meine Leser bezahlen unter anderem dafür, daß ich ihnen Stoff zum Freuen, Diskutieren, Nachdenken, Träumen etc. etc. liefere und sie sich ihre Meinung darüber selbst bilden dürfen. Die ASM sieht für sich nicht in erster Linie einen erzieherischen Auftrag. Was man im Bereich Spiel und Spaß für "gut" und was für "schlecht" zu halten hat, können wir letztlich nicht stellvertretend für unsere Leser entscheiden. Wir schreiben über Trends und Phänomene. Kritik wird bei uns hauptsächlich in technischen Aspekten laut, selten in moralischer Hinsicht. Natürlich achten wir die geltenden Gesetze – darum auch die Alterskontrolle beim James-Bond-Preisausschreiben.

2.) Beim Bogenschießen, beim Fechtsport, selbst beim Bumerangwerfen hat man es tatsächlich mit Instrumenten zu tun, die zum Töten geschaffen wurden und auch dafür geeignet sind. Paintball-Markierer dagegen sind weit eher unter "Spielzeug" einzuordnen – eine Ausnahme bilden vielleicht die halbautomatischen Modelle, die auf den ersten Blick wie militärische Waffen aussehen (wenn man sich den Treibgastank und

den klobigen Paintball-Köcher obendrauf wegdenkt).
3.) Die Bundeswehr ist meiner Meinung nach zur fröhlichen Baller-Entspannung denkbar ungeeignet, denn dort findet ja gerade KEIN Spiel statt. Meiner Meinung nach ist der klare Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit der entscheidende Knackpunkt. sz)

Sehr geehrte Damen und Herren,
ich sehe mich leider gezwungen, Ihnen die Kündigung meines Abonnements zum nächstmöglichen Zeitpunkt mitzuteilen. Ich bedaure diesen Schritt, jedoch bin ich über die Geisteshaltung der Redaktion derartig erbost, daß ich mich außerstande sehe, anders zu reagieren.
Anlaß meiner Empörung ist der Aufmacher der ASM 6/93 mit dem Außentitel "Gotcha: Live-Abenteuer" und dem zugehörigen Titelbild und Artikel. So realistisch wie nur irgend möglich Krieg zu spielen (nicht am Computer, sondern Mann gegen Mann im Gelände) ist also Abenteuer?! Nein, nicht nur das: Im Artikel wird auch noch erläutert, daß man dabei schön an der frischen Luft ist und die Sache die Kondition steigert. Ganz harmlos. Und "Hasenjagd" mit scharfen Waffen und menschlichen Zielen zu spielen ist doch auch sehr nett (und ganz harmlos)?!. Völlig abwegig, so der Artikel, daß man es hier etwa mit Rechtsradikalen zu tun hätte, obwohl ich mich frage, was für eine Einstellung es einem denn sonst erlaubt, aus diesem Szenario ein "Spiel" zu machen. Welcher liberal denkende Demokrat kann an so etwas Gefallen finden, wer freut sich auf Kriegssituationen (und sei es nur im Spiel), wer legt denn gerne mit einer echten Schußwaffe auf Menschen an? Ach ja, so nebenbei erfährt man im Artikel, daß die Waffen unter das Waffengesetz fallen – und, da keiner für so einen Mist einen Waffenschein bekommt, auf deutsch also verboten sind (das steht widerum nicht im Heft). Dann wird auch weiter verharmlost: Angeblich seien die Waffen nur auf dem Weg zum "Spielplatz" schußunfähig zu machen. Ach nein, die Mehrheit dürfte ja wohl einfach im öffentlichen Wald "spielen", d. h., daß das gesamte Spiel verboten ist! Von solchen Überlegungen völlig unangefochten, gibt die ASM am Ende noch Tips, wie man zu solchen Gruppen findet. Ein erster Schritt hin zum Neonazi?
Die unfreiwillige Komik leistet sich der Schreiberling dann noch mit dem dezenten Hinweis, daß es auch Kritik am Spiel gebe: von den Sportschützen!!!. Das ist dann ja wohl der Hammer der Naivität. Oder steckt hinter dem Artikel mehr? Warum macht eine Zeitschrift, die Computerspielen verbunden ist, unverhohlene Werbung für das Lieblingsspiel der Neonazis; denn genau das ist es! Thematisch hätte die ASM mangels Computer hier nichts verloren. Ist es also Sympatisantenwerbung?
Ich kann mir das zwar nicht vorstellen, aber nach dem naiven, dümmlich-harmlosen und unkritischen Stil des Artikels zu urteilen, verbunden mit dem Titelbild, das vielleicht den entsprechenden Personenkreis anlocken soll, würde ich es auch nicht mehr ohne Diskussion vom Tisch wischen. Und das genügt: Ich will mit dieser Zeitschrift nichts mehr zu tun haben.
Selbst wenn alles nur ganz harmlos gemeint war und man in der Redaktion der ASM eine solch Reaktion gar nicht verstehen sollte, gehörte m. E. der verantwortliche Redakteur zusammen mit dem Chefredakteur an die Luft gesetzt. Wer nicht in der Lage ist, die Brisanz eines solchen Themas zu erkennen, geschweige denn das Thema entsprechend anzupacken, anstatt ein derart blauäugiges Geschreibsel abzulassen, und dem ganzen dann zur Krönung die Überschrift "HIGHLIGHTS" zu geben, der hat im Journalistenleben nichts verloren.

Matthias Wagner

(Anm. d. Red.: Gut gebrüllt, Löwe! Was wir den Unbelehrbaren aus der braunen Ecke – neben vielen anderen Dingen – vorwerfen, ist, daß sie das Vorurteil zum Prinzip gemacht haben. Ich will Sie nicht beleidigen, aber genau das tun Sie meiner Meinung nach auch, auf Ihre Weise!
Vielleicht ist das gerade ein typisch deutsches Phänomen: einfache, viel zu einfache Gleichungen.
Etwa so:
"Ausländer = dreckig = faul = belegt Arbeitsplätze und knapp gewordene Wohnungen = unerwünscht"
oder auch:
"Tarnklamotten + feste Stiefel + kämpferisches Spiel = Wehrsport = brauner Sumpf = Neonazis"
Wie deutsch dieses Denken doch ist, wie einfach, wie primitiv und wie unangemessen!
Sehr schmeichelhaft von Ihnen, daß Sie Herrn Höfer und mich gern an die Luft gesetzt sähen. Zum Glück haben wir einen Verleger, der etwas differenzierter denkt und sich nicht nur von oberflächlichen Blicken leiten läßt.
Ein "liberal denkender Demokrat" hat Ihrer Meinung nach an Kampfspielen keinen Spaß zu haben? Ach! Wenn er "liberal", das heißt freiheitlich, eingestellt ist, sollte er vielleicht zuerst mal tolerant sein und sich Dinge genau angucken, bevor er sie verdammt. Dann würde er vielleicht sehen, daß es zum Beispiel die Aktion "European Paintballers Against Racism" gibt, die sicher nicht weniger freundschaftliche internationale Kontakte zustande gebracht hat als so manche Lichterkette. Hier wird klar gegen rechts Stellung bezogen. Kontakt: Stefan Wildemann, Telefon 0211/461212.
Die Entstehung des Spiels liest sich übrigens ganz unkriegerisch: Die Paintballs wurden ursprünglich dazu benutzt, kranke Tiere und Bäume zu markieren.In Texas wurde dann ein Spiel daraus, das vor allem an Unis gespielt wurde. Hochburgen des Paintball-Sports sind heute neben den USA England, Holland und die Schweiz (nicht etwa Deutschland!).
In Deutschland gibt es derzeit zirka 25000 bis 30000 Spieler, die ihr Hobby hauptsächlich im Rahmen von Spielertreffen auf abgestecktem Terrain ausüben. Solche Spiele sind bei den örtlichen Polizeibehörden angemeldet, und nur im abgesteckten Bereich dürfen die Markierer (sind nicht mehr "scharfe Waffen" als das Pfeil-und-Bogen-Set eines neunjährigen Indianerspielers) benutzt werden. Von der Rechtslage scheinen Sie also eine falsche Vorstellung zu haben.
Damit nicht gleich noch eine entsteht: Weder Herr Höfer noch ich selbst spielen "Gotcha!". Wir haben auch keinerlei persönliche Vorteile durch die Veröffentlichung des Berichts oder die Wahl unseres (leider sehr mißverständlichen) Titelbilds gehabt. Wir haben nur etwas gegen Vorurteile. Und "Gotcha!" hat für uns nicht mehr mit Krieg zu tun als eine gepflegte Partie "X-Wing". Ich bedaure die Kündigung Ihres Abos, kann aber leider nichts anderes dazu sagen. sz)

Da schaue ich nichtsahnend in die ASM, und was schaut heraus? Ein Riesenbericht über Gotcha. Ich würde auch gerne in so einen Club gehen, aber nie steht eine Adresse in einem Bericht. Könnt Ihr nicht einmal Adressen von Geschäften drucken, die Paint-Waffen im Kreis Kleve verkaufen? Und ab wann bekommt man die Waffen?

Fighting Falcon

(Anm. d. Red.: Aha, es gibt also auch Leute, die den Beitrag in Ordnung fanden. Offenbar kann es also doch mehrere Meinungen geben, was? Na denn – Wie bereits im Bericht angedeutet, fallen die "Markierer" in Deutschland unter das Waffengesetz. Nur "Erwachsene" (ab 18 Jahre) dürfen sie erwerben, und sie dürfen außerhalb des abgesteckten Spielgeländes nicht in betriebsbereitem Zu-

Neu! SoftOase Neu!

Alles Einführungspreise!

Noch machen wir minus und Sie plus!

1869	DV	69	A-Train	DV	69
Abandon Places	DV	79	Airbus A320	DV	69
Air Traffic Control	E	69	Alone in the Dark	DV	69
AV8 Harrier Assault	DA	79	B17-Flying Fortress	DA	79
Battlechess 4000	DA	79	**Bundesliga Man. 2**	**DV**	**59**
Burning Steel	DV	69	Buzz Aldrins Race...	DA	79
Campaign	DA	69	Car+Driver	DA	69
Civilization	DV	69	**Comanche**	**DV**	**69**
Dark Seed 1.5	DV	69	Das schwarze Auge	DV	69
Der Patrizier	DV	69	Dog Fight	DA	79
Dune 2	**DV**	**59**	**Dynablaster**	**DA**	**49**
Eishockey Manager	**DV**	**59**	Erben des Throns	DV	69
Eye of the Beholder 3	**DV**	**69**	F15 Strike Eagle 3	DA	79
F16 Falcoon 3.0	DA	79	**Formula One Grand...**	**DA**	**69**
Hired Guns	DA	69	History Line 1914-18	DV	69
Humans	**DA**	**49**	Inca	DV	69
Indiana Jones 4	DV	79	Jimmy White Snooker	DA	49
KGB	DV	49	Legend of Kyrandia	DV	49
Lemmings 2	**DA**	**59**	Lethal Weapon	DA	69
Links 386PRO	DA	69	Monkey Island 2	DV	69
Nigel Mansell	DA	69	**Pinball Dreams**	**DA**	**49**
Pushover	DV	49	Railroad Tycoon	DV	69
Ringworld	DA	59	Sensible Soccer 92/93	DA	49
Serpent Isle (Ul.7/2)	**DA**	**79**	Shadow of the Comet	DV	79
Sherlock Holmes	DV	79	**Space Quest 5**	**DV**	**69**
Star Trek	DV	49	**Strike Commander**	**DA**	**89**
Task Force 1942	DA	69	The Incredible Ma.	DV	69
The Legend of Myra	DA	69	Transarctica	DV	49
Ultima Underworld 2	**DA**	**69**	Valhalla	E	59

alles PC-Versionen,DV-deutsche Version,DA-deutsche Anleitung,E-alles englisch
Versand Innland:UPS-NN +DM 15,DBP-NN +DM 10,Vorkasse +DM 5
Versand Ausland:nur gegen Vorkasse + DM 15

SoftOase
PSF 101255
03012-Cottbus

stand transportiert werden. Näheres zu entsprechenden Geschäften in Deiner Nähe kann Dir bestimmt die Firma OPM Paintball Supplies in 40479 Düsseldorf sagen. Komplette Adressen dürfen wir aus presserechtlichen Gründen nicht nennen, aber mit Hilfe der angegebenen Postleitzahl und der Fernsprechauskunft solltest Du zu jeder in der ASM erwähnten Firma den gewünschten Kontakt finden. Weitere Infos, auch über Meisterschaften und Spielertreffen, kannst Du der zweimonatlich erscheinenden Zeitschrift "Paintball-Sport" entnehmen, die erst seit Juni dieses Jahres erscheint – und zwar beim Verlag Famous Publicity in 95307 Kulmbach.

sz)



SPLITTER

Jeder wievielte Brief wird eigentlich im Feedback abgedruckt? Jeder 100ste? Jeder 500ste? Ich jedenfalls hatte noch kein Glück.

N atürliches
A bfallprodukt
T errorisierter
O ttifanten

(Anm. d. Red.: Nö, wir lassen unseren Redaktionshund immer an den Briefen schnüffeln. Die, die er nicht zerfetzt, werden veröffentlicht. PS: Momentan interessiert er sich mehr für Peters Hosenträger...

kate)

Klaus, wie oft gehst Du aufs Klo?

Bommel

(Anm. d. Red.: Wenn Du wüßtest, wo der Gutste seinen Compi stehen hat...

sma)

Könnt Ihr mir mal den Begriff Raubkopie genauer erklären?

Schwugo

(Anm. d. Red.: Ja!

kate)

Super, Ihr seid die erste Zeitung, die ein Gameboyspiel in Farbe testet (S.51, 6/93).
Warum sind die Konsolen in der Zeitung so verstreut, es wäre besser Ihr macht das wie früher. Oder Ihr schafft sie ganz ab.

S.Bremthal

(Anm. d. Red.:
Wir haben noch nie in Farbe getestet! All unsere Arbeit findet immer noch in den Eschweger Redaktionsräumen statt. Wo liegt Farbe überhaupt?

sma

Kennst Du etwa noch nicht das GameGirl? Wahlweise in blond, brünett oder schwarz, mit 32-Farben-LCD-Bildschirm und Quadro-Sound. Voll kompatibel zum Bruderherz. Auf Wunsch auch mit Barbie-Kleidchen und Beauty-Case.
Wieso 'Konsolen verstreut'? Hast Du vielleicht in der ASM ein einziges Mega Drive, SNES oder einen GameBoy (Girl) gefunden, in seine Einzelteile zerlegt zum Selbstbau? Nein, oder? Und außerdem können wir die Konsolen nicht abschaffen, weil uns die Firmen, die die produzieren, nicht gehören – noch nicht!

kate)

Hat Big Pete eigentlich seinen Vorgänger plattgewalzt, um Chefred des ASM werden zu können?

Jemand

(Nein, man hat mich gegen meinen ausdrücklichen Wunsch hierhergerollt.

sz)



Stefan Martin Asef (sma)

Geboren am 16. März 1956 im Zentrum des Universums. Aufgewachsen ebenfalls in Detmold. Urgroßmutter aus Irland; Briten sagen: "It shows". Spitzname 'Fernsef'; wahrscheinlich, weil er sich sogar noch an Hein Segelohr, Stoffel und Wolfgang, Oblong Fitz Oblong und andere Stars der 60er Jahre erinnern kann. Seit dem 30sten Lebensjahr trägt er die Haare (relativ) kurz, "weil der Mittelscheitel ein wenig breit wurde"; und Blumen steckt er auch keine mehr in die Frisur, selbst wenn er noch einmal nach San Francisco jetten sollte.

1 **Was machst Du, wenn Du mal frei hast?** Kommt kaum vor: Wenn doch, klettere ich gerne irgendwo hoch und gucke runter.
Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg? Soweit es geht, jedem Do-It-Yourself (Schrauben am Auto, Bilder aufhängen usw.) und dem Telefonieren.

2 **Was spielst Du am liebsten?** Tabletops – ganz ohne Compi: Go, Doppelkopf (die Kochan-Variante), Speed Circuit usw.
Welche Spiele magst Du nicht besonders? Die, die ich nicht gewinne.

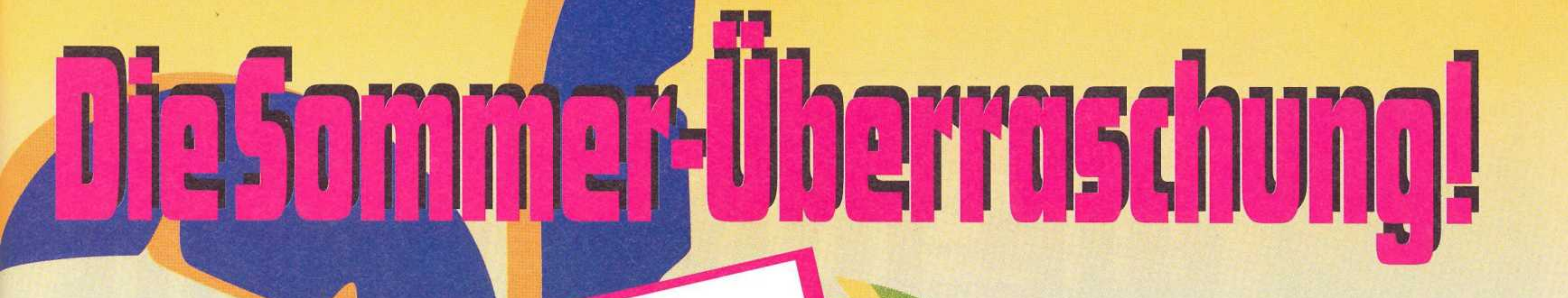
3 **Was liest Du am liebsten?** Überweisungen auf mein Konto, Theaterstücke, Space Operas, WinWord-Handbücher.
Welche Bücher stehen auf der roten Liste? Keine; deshalb war auch mein letzter Umzug so teuer.

4 **Welche Musik hörst Du am liebsten?** Solche wie von Gentle Giant, Jefferson Airplane, King Crimson, Savoy Brown usw. sowie jede Menge Jazz und Klassik.
Was hörst Du nicht? Humpta-Humpta-Täterä, Herzbuben und ähnliches.

5 **Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm?** Das meiste: z.B. Filme von Carpenter, Ford, Melville, Redford, Scorcese oder mit Marlon Brando, Vincent Price, James Stewart, Donald Sutherland.
Was treibt Dich zum Kinoboykott? Weniges: z.B. Filme von Eric Rohmer oder mit Bruno Ganz, Steve Martin.

6 **Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?** 'Bell Bottoms' (Hosen mit Schlag).
Und was ist ihre größte Schande? Daß sie diese tollen Kleidungsstücke seit 20 Jahren modisch ächtet.

7 **Was – ganz allgemein – magst Du?** Susanne, Esther und Miriam, (das alte) England, Meer und Berge.
Was magst Du nicht? Bier, Karneval, Telefonieren.



MicroProse hat sich etwas für Euch ausgedacht. In 30.000 Packungen MicroProse-Spielen befinden sich ein Giveaway und eine Teilnahmekarte zum großen MicroProse Sommer-Gewinnspiel. Zu gewinnen gibt es eine Reise nach Kalifornien oder einen Computer nach Wahl im Wert von 6000 DM. Außer diesem Hauptgewinn gibt es noch 10 Flieger-Lederjacken und 200 MicroProse-Sonnenbrillen von einem namhaften Hersteller.

Ihr erkennt die Spiele mit den Teilnahmekarten übrigens an diesem Aufkleber.



Auch wir, die ASM, wollen Euch gewinnen lassen. Zusammen mit MicroProse verlosen wir

- 1 Thrustmaster Superjoystick-Set inklusive eines passenden Spiels;
- 1 Abo für ein Jahr ASM frei Haus;
- 1 Sonnenbrille (wie Arnie sie trägt);
- 2 MicroProse-Games;
- 5 Microprose-T-Shirts;

Alle Preise wurden uns von der Firma MicroProse zur Verfügung gestellt.

Habt Ihr diesen Sommer schon ein Urlaubsziel? Wie wäre es denn mit einer Reise nach Kalifornien für 2 Personen? Oder wollt Ihr lieber zuhause bleiben? Dann könnt Ihr statt dessen Euren Lieblingscomputer im Wert von 6000 DM gewinnen.

Worauf wartet Ihr eigentlich noch? Postkarte ausfüllen (Absender nicht vergessen!) und bis zum 09.08.1993 absenden an:

Aktueller Software Markt
Kennwort: MicroProse
Postfach 1870
37258 Eschwege

Es gilt der Datum des Poststempels. Von der Teilnahme ausgenommen sind leider alle Angestellten des Tronic-Verlags und der Firma MicroProse sowie deren Angehörige.





Die 1002. Nacht

PRINCE OF PERSIA II

System: **PC**, empf. VK-Preis: **80 DM**, Hersteller: **Broderbund**, USA, Muster von: **Electronic Arts**, England.

Es war einmal...: So fangen nicht nur Märchen, sondern auch Adventures an. Nach dem großen Erfolg von Prince of Persia hat dessen geistiger Vater Jordan Mechner einen Nachfolger aufgelegt, der nahtlos an die fantastischen Grafiken und die lebensechten Superanimationen des ersten Teils anschließt. Ein wahrer Leckerbissen für Adventurefreaks.

Schon ein merkwürdiges Gefühl, das Dich so fern der Heimat überkommt – auf einem Schiff, das auf dem Weg nach Persien ist. Du, der größte Abenteurer aller Zeiten, schließt die Augen und läßt Dich von Deinen Gedanken in ein Traumland treiben, das so nah und doch so weit scheint. Du träumst von einer wunderschönen Sultanstochter, die Dich von ganzem Herzen liebt. Du kannst Dir immer noch nicht vorstellen, daß sie gerade Dich auserkoren hat – einen dahergelaufenen Abenteurer –, um mit Dir als neuem Prinz von Persien an der Seite ein großes Reich zu regieren.

Traumhafte Erinnerungen

In der Tat: Der Sultan wollte seine Tochter zwar verheiraten, aber nie und nimmer mit einem Vagabunden, und nichts anderes bist Du in seinen Augen. Allein schon der Gedanke, seine Tochter an so einen zu verlieren, trieb den Sultan fast zum Wahnsinn, und so forderte er unnachgiebig deinen Kopf. Zum Glück hatte die Prinzessin doch noch etwas Einfluß auf ihren Vater, so daß Du Dein Haupt gerade noch aus der Schlinge ziehen konntest. Mehr noch: Sie überzeugte ihren Vater von Deinen vielen Vorzügen, und so bist Du schließlich als Prinz von Persien auf dem Thron gelandet. Eines Morgens nimmt das Unheil seinen Lauf. Du betrittst den Thronsaal, und jemand, der Dir zum Verwechseln ähnlich sieht, sitzt an der Seite der Prinzessin. Noch schlimmer, die Prinzessin erkennt Dich gar nicht, und ehe Du Dich versiehst, sind die Wachen hinter Dir her, und Du läufst um dein Leben. Was ist bloß passiert? Nun, das Böse hat einen Namen bekommen: Jaffar. Ihn zu besiegen, wird Dein größtes Abenteuer sein.



▲ *Persien wie im Prospekt*

The Shadow and the Flame führt Dich in ein wahrhaft märchenhaftes Abenteuer. Du schlüpfst in die Rolle des Prinzen und mußt versuchen, einen Ausweg aus dem geschilderten Dilemma zu finden. Durch fünfzehn verschiedene Levels führt Dich der Weg bis hin zum Ziel, Jaffar den Garaus zu machen. Dabei triffst Du auf die unterschiedlichsten Gegner und Gefahren.

Dein Weg führt vorbei an kochenden Lavaseen, Treibsand, durch das Land der Untoten, und Du machst die Bekanntschaft von Skelettrittern oder Köpfen ohne Körper. Es warten ein Reihe von Überraschungen auf Dich. Jordan Mechner hat bei diesem Game wieder viel Liebe zum Detail walten lassen und ein zauberhaftes Szenario geschaffen. Die Animationen unseres Helden ähneln fast schon Filmsequenzen, so viel Wert wurde auf die exakten Bewegungsausführungen gelegt. Die Grafiken sind sehr ausdrucksstark und benötigen wegen ihrer Vielfalt schon einen Rechner mit VGA-Karte. Ansonsten ist Prinz of Persia II recht genügsam. Rund 7 MByte freien Festplattenspeicher sollte Euer Rechner haben, und mindestens 640 KByte Arbeitsspeicher. Broderbund betont zwar, daß das Spiel auch auf einem 286er ohne Probleme läuft (das stimmt auch), jedoch sehen die animierten Sequenzen dann nicht mehr Film-like und fließend aus. Es ruckelt vielmehr so vor sich hin.

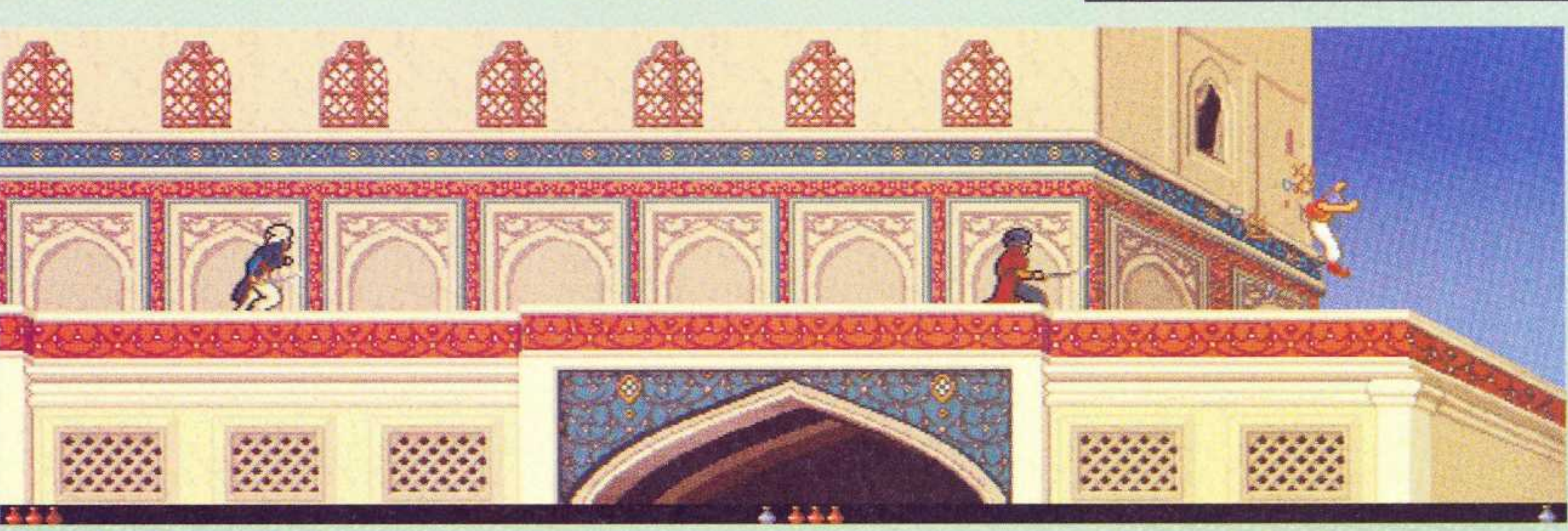
Die Soundeffekte können sich ebenfalls hören lassen und unterstreichen den Charakter des Spiels. Kurzum: ein märchenhaftes Abenteuer, das den Hitstern wahrlich verdient hat. ■

Vera Brinkmann/tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«



▲ *Per Hechtsprung ins Abenteuer*



Düsen im Sauseschritt

Tanzende Todesbohnen, fiese Feuerdrachen und eine Menge Action – das ist das Rezept von CAPCOMs CHIKI CHIKI BOYS. Als Automatenspiel schon schweißtreibend genug, halten die Bohnen jetzt dank SEGA Einzug auf dem Mega Drive. Hält das Produzentengespann, was es verspricht?

CHIKI CHIKI BOYS

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **119,95 DM**, Hersteller: **Capcom/Sega**, Japan, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Capcom ist dafür bekannt, erstaunlich originelle Hüpfspiele zu kreieren, während Sega ohne jeden Zweifel für die hauseigene Konsole technisch blitzsauber zu arbeiten vermag. Die Story gibt noch nicht so viel her, denn die Geschichte von den königlichen Zwillingen, die das Zauberland Alurea von Monstern säubern müssen, ist weiß Gott nicht aufregend. Einfallsreicher ist da schon die Levelaufteilung. Die ersten drei dürfen in selbstgewählter Reihenfolge gespielt werden, danach gibt's eine neue Karte mit vier knüppelharten Battle-Stages. Ein gemütliches Herumgehüpfe ist ohnehin kaum möglich. Wer herumtrödelt, ist schnell um ein Spielerleben ärmer. Nebenbei müssen noch viele, viele Münzen eingesammelt werden. Nach jeder Runde geht's nämlich ans Einkaufen. Vorher wird's aber noch mal schweißtreibend, denn die Levelendgegner warten schon.

Der Spielercharakter erwehrt sich mit einem süßen Schwert und drei durchschlagenden Blitzen, die man sich für den Notfall aufheben sollte. Erst im Shop kann die Ausrüstung verbessert werden. Gaaanz wichtig: der Kauf eines neues Continues!


ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Chiki Chiki Boys ist ein typisches Capcom-Jump'n'Run: Schnell, vielseitig, mit hohem Liebreizfaktor und nur für ausgefuchste Joypad-Artisten. Eben was für ganze Kerle – auch die weiblichen...

msu

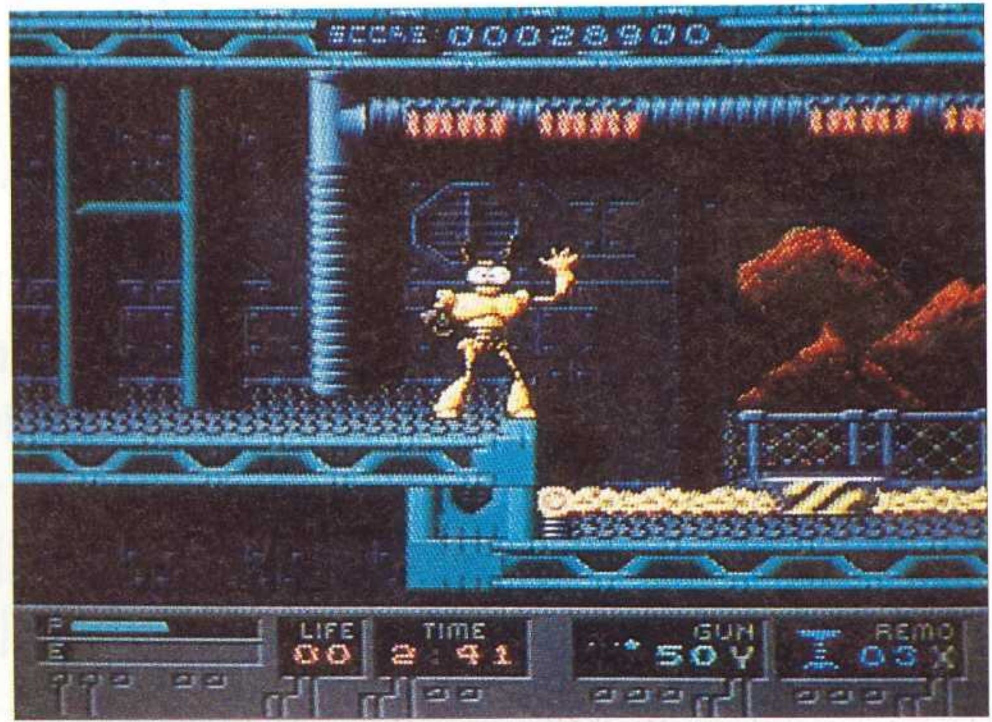


▲ *Er schnorchelt für den Weltfrieden – und zum Wohle Segas*

B.O.B.

System: **SuperNES**, geplant für: **Mega Drive**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, USA, Muster von: **Laguna**, 65451 Kelsterbach.

Gib Gas, B.O.B.!



▲ *Beam me up, Daddy*

Tja, da hätten wir wieder mal den klassischen Fall von unerlaubtem Fahren mit fatalem Ausgang: Hätte sich Androide B.O.B. nicht Daddys Auto ausgeliehen, wäre ihm vieles erspart geblieben.

Es ist mir zwar neu, daß im Weltraum auch Autos verkehren, aber man lernt ja bekanntlich nie aus. Es geht im Prinzip auch nicht um die Rostlaube, sondern vielmehr um seinen Fahrer. Der wollte eigentlich zu seiner Flamme, und will natürlich nicht als das arme Würstchen erscheinen, das er sonst darstellt. Ergo bittet er Papi um die Wagenschlüssel. Er bekommt sie mit der deutlichen Warnung: "Mach ja keine Schramme rein!"

Das macht B.O.B. auch nicht, denn er fährt gleich den ganzen Wagen zu Schrott. Und so muß er auf einen Planeten flüchten, wo anscheinend nicht alles seinen gewohnten Gang nimmt. Denn dort laufen, fliegen und kriechen kleinere und größere Unholde umher, die nix anderes im Kopf haben, als dem armen Bruchländler nach dem Leben zu trachten.

Zum Glück verfügt B.O.B. über eine Wumme und kann sich zunächst wehren. Doch je weiter er durch Labyrinthe, Geheimgänge und glühende Lavaseen stapft, desto gefährlicher werden seine Gegner. Und da helfen die Ballermänner, die er unterwegs findet, doch enorm. Raketen- und Flammenwerfer, Missiles, die sich ihr Ziel automatisch suchen, und einige andere nette Handfeuerwaffen warten nur darauf, aufgesammelt zu werden.

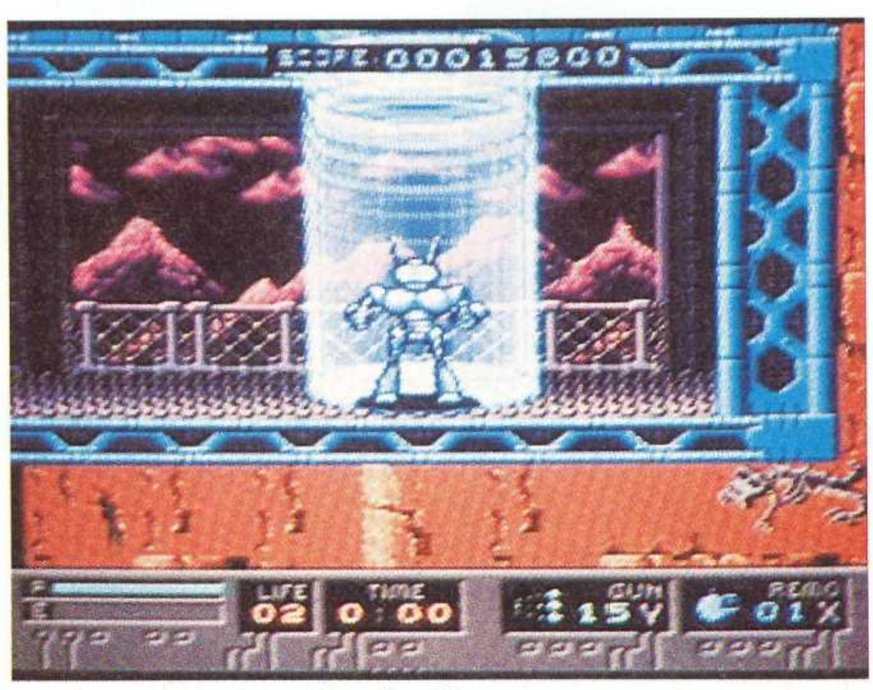
Wie in jeder Mischung aus Ballerspiel und Jump'n'Run gibt es auch hier die obligatorischen Extraleben- und Energiepads, die allerdings nicht immer so ohne weiteres aufgenommen werden können. So muß ab und zu auch mal eine der Sprungfedern geopfert werden, die den Helden in bis dato unerreichbare Höhen schleudern.

Es empfiehlt sich jedoch, Sprungfedern aufzuheben, denn Ihr werdet spätestens in Level 6 erleben, daß Euer freier Fall nach unten in einem Lavasee endet, aus dem man nur mit einer solchen Feder rauskommt. Wenn Ihr keine mehr habt, brutzelt eines Eurer kostbaren Leben weg. Es gibt noch andere derartige Gimmicks, doch um alle zu beschreiben, fehlt einfach der Platz.

Man darf Electronic Arts attestieren, daß einige Arbeit in dem Game steckt. Allerdings ist es nicht randvoll mit neuen Ideen. Klar, hier und da hat man schon ein paar nette Gags eingebaut, aber nichts, was einen von seinem Drehstuhl reißt. Grafisch kann sich das Game durchaus sehen lassen – vor allem die Gegnersprites sind sehr nett animiert.



▲ *Hi there!*



▲ *Klettern ist gesünder als Fallen*

Etwas verwirrend sind die FX: Unser Held muß sich z.B. über einen Lavasee hinweghangeln, was ein "schrabb-schrabb"-Geräusch verursacht. Interessanterweise auch dann, wenn er sich gar nicht bewegt. Hier hätte etwas genauer programmiert werden können.

Den gleichen Anspruch darf man an eine Kollisionsabfrage stellen – und bei diesem Game ist sie in Ordnung. Mit dem Joypad klarzukommen, ist ein anderes Problem, denn alle Tasten kommen mal dran – und wer sich verdrückt, kann leicht draufgehen.

Mit der Zeit hat man den Trick aber raus, und dann macht B.O.B. einen Heidenspaß. Die ersten vier Levels sind nicht so schwierig, knackig wird es ab Level 6 – vor allem dann, wenn die Oberfuzzis auftauchen.

B.O.B. ist kein Hitspiel, aber auf alle Fälle eine sehr solide Arbeit, die Actionfreaks durchaus empfohlen werden kann und ihnen ein paar schöne Stunden vor dem SuperNES bescheren wird. Die Frage bleibt natürlich, wie B.O.B. seinem Daddy das mit dem Auto erklärt. Doch das soll nicht unsere Sorge sein. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Das Fußball-Ereignis `93:

Lothar Matthäus

Die interaktive Fußballsimulation

Für PC und Amiga

© LIEDEL / KICKER-SPORTMAGAZIN

Erhältlich ab Ende August

Faszinierende Fußball-Action und atemberaubende Torszenen mit Lothar Matthäus. In einem Spiel, das nicht nur durch ein kinderleichtes Gameplay besticht, sondern auch in bezug auf eine noch nicht dagewesene Vielzahl an unterschiedlichsten Features keine Wünsche offen läßt:

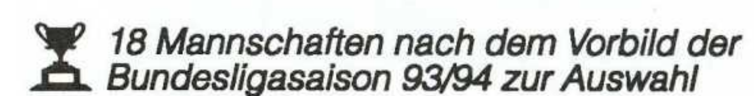
- *Wechselnde Windrichtung und Windgeschwindigkeit*
- *Unterschiedliche Platzverhältnisse, wie naß oder schlammig*
- *18 Mannschaften nach dem Vorbild der Bundesligasaison 93/94 zur Auswahl*



- *Frei wählbarer Blickwinkel zwischen Vogelperspektive und Seitenansicht*



- *Verschieden vorgegebene und eigendefinierbare Spieltaktiken*





- *Flüssig animierte Bewegungen der Spieler in höchster Datailgenauigkeit*



- *Echte Stadionatmosphäre durch realistische Soundkulisse*



- *Ausspielung des Europapokals mit allen internationalen Mannschaften*



- *10 frei wählbare Schwierigkeitsgrade - vom blutigen Anfänger bis zum ausgebufften Profispieler*



- *Zeitlupenfunktion und Wiederholmöglichkeit von Spielsequenzen und Torschüssen aus verschiedenen Blickwinkeln mit eingebauter Kamera*





Neues von Putty

Neues gibt's von Philip Thornton zu berichten, dem Entwickler von Silly Putty. Gerade erst aus Indien zurückgekehrt, hat uns Phil einen Einblick in SILLY PUTTY II gewährt.



▲ *Auf den Spuren von Rosi Mittermaier*

SILLY PUTTY II
-Preview-

System: **Amiga 1200/4000**, geplant für: **PC**, Hersteller: **System 3**, Großbritannien, Muster von: **Hersteller**.

PREVIEW

Der zweite Teil von Silly Putty, dem Bestseller von System 3, ist mehr als nur ein Nachfolger: Das Game wird nicht auf einem Standard-Amiga entwickelt, sondern auf einem A4000. Und das verspricht auf jeden Fall neue Techniken, volle 256 Farben, reichlich Animationen und schließlich noch ein viel besseres Gameplay, so erklärt uns Philip Thornton, Entwickler des Games.

Das fertige 4000er-Game wird danach auf den A1200 umgesetzt und eventuell auf den PC konvertiert. Durch die Komplexität des Spiels und die Einführung eines simultanen Zwei-Spieler-Modus ist die Umsetzung auf einen Standard-500er ausgeschlossen. Im Zwei-Spieler-Modus taucht neben dem bekannten blauen Putty zusätzlich ein pinkfarbener auf. Beide müssen schon zusammenarbeiten, um gegen die unterschiedlichen Monster anzukommen, die sich ihnen in den Weg stellen. Wenn es die Situation erfordert, können beide Puttys auch zu einem verschmelzen. Die Teamarbeit des blauen und pinken Puttys kann äußerst fruchtbar sein: Springt der Putty auf seinen Kumpel, verdoppelt sich die Energie und er erreicht ungeahnte Höhen.

Immer hübsch die Bälle flachhalten

Ein ganz neues Feature: Aus jedem Putty können Stückchen in Form kleiner Bällchen herausgebrochen werden, die dann eine wahrhaft verheerende Wirkung zeigen – damit werden niedliche kleine Löchlein in Hindernisse jedweder Art gesprengt. Doch Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste: Es sollten nicht zu viele Sprengbällchen benutzt werden, denn Putty wird dadurch zunehmend schwächer und verliert jedesmal rund 25 Prozent seiner Flexibilität.

Eure Aufgabe: Manövriert Putty entweder alleine oder mit seinem Kumpel (im Zwei-Spieler-Modus) durch eine Vielzahl unterschiedlicher Räume in Dweezils Haus des Schreckens. Der Weg ist nicht immer geradlinig. Überall findet ihr geheime Räume, die euch zu den entferntesten Örtlichkeiten transportieren – wie beispielsweise auf den Käse-Planeten, in den Riesenraum, wo alles überdimensional groß ist, in den Geheimschrank oder aber in die Nebelzone, wo ihr nichts anderes zu Gesicht bekommt, als die Augen eurer Feinde. An den unmöglichsten Stellen sind die Power-Ups versteckt, und fast vor jeder Tür tauchen irgendwelche lästigen Wächter in den unterschiedlichsten Formen auf.

Putty kann aber auch einen der vier Roboter benutzen, die ihr schon aus dem ersten Teil kennt. Dabei blastert der Robo die Türen, und Putty spart Energie. Gibt allerdings einer seinen Geist auf, müßt ihr zurück, um einen der übriggebliebenen zu nehmen.

Silly Putty II ist kein reines Arcadegame, sondern hat einen leicht abenteuerlichen Touch mitbekommen. Bei den vielen Räumen wäre das Zeichnen einer Karte anzuraten. 256 Farben können sich schon sehen lassen und verleihen Silly Putty ein besonders farbenfrohes Aussehen: Leuchtend bunte Räume wechseln mit düstersten Höhlen ab. Ein kleines Extra wird die Besitzer eines Sega-Pads erfreuen, denn eine Änderung im Programmcode ermöglicht deren Verwendung.

Trotz der vielen neuen Features wollten die System-3-Leute doch noch einige Geheimnisse hüten und nicht die ganze Katze aus dem Sack lassen. Also heißt's, noch etwas Geduld aufbringen und sich dann um so mehr überraschen lassen. Ich denke, das Warten lohnt sich. ■

DDF/Vera Brinkmann



▲ *Nicht nur die Topfpflanzen sind völlig identisch ...*

▼ *... auch die Türen stammen vom selben Hersteller*



FATAL FURY

System: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **99,50 DM** , Hersteller: **Takara,** USA, Muster von: **Flashpoint**, 23845 Oering.

Mit allen Wassern

Geld regiert die Welt: Um sich an dem Mörder ihres Vaters zu rächen, nehmen drei Brüder an einem Kampfsport-Turnier teil, das ausgerechnet vom Täter veranstaltet wird...

Ja, wenn das nicht für eine hohe Motivation sorgt! Denn um dem Übeltäter persönlich gegenüberstehen zu können, müssen die drei Helden erst mal zehn andere Kämpfer zu Fußabtretern verarbeiten. Doch die sind echt mit allen Wassern gewaschen und bemühen sich nach Leibeskräften, dem Spieler die Ömme einzuschlagen – und das gar nicht so ungeschickt.

Denn was **Fatal Fury** auszeichnet, ist die große Zahl an Schlagmöglichkeiten, die von Spielfigur zu Spielfigur auch noch variiert. Schon der eigene Charakter (einer der drei Brüder eben) verfügt über je vier Spezialschläge, die schon fast an Magie grenzen. Oder hat schon mal jemand was von einem "Maschinengewehrschlag" oder der "Powerwelle" gehört, die wie ein Feuerwerfer über den Boden rast? Selbstredend haben auch die anderen Jungs einige



▲ *Liebevoll: Die Begrüßung in den Slums von New York*

Tricks auf Lager, vor denen man sich in acht nehmen sollte. Um diese Tricks kennenzulernen, geht man am besten in den "Streetfight-Modus", in dem man mit einem Mitspieler alle der insgesamt 14 Charaktere durchprobieren kann. Den Obermotz trifft man im Turniermodus ohnehin erst dann, wenn die anderen zehn Brocken aus dem Weg geräumt sind. Wer ihn besiegen will, muß seiner "Violent Wave" und dem gefürchteten "Neck Choker" ausweichen. Wahrlich kein Zuckerschlecken!

Aber auch kein Grund zum Frustschieben. Dem Prügelneuling wird's nämlich dank dem Optionsmenü leicht gemacht: Acht verschiedene Schwierigkeitsstufen und bis zu sechs Continues werden zur Verfügung gestellt.

Neben der technischen Ausstattung steht die Grafik nicht zurück. Mehr noch: Backgrounds und Animationen sind identisch zur Spielhallenvorlage – sehenswert. Für Ohrenschmaus ist ebenfalls gesorgt, denn nebst fetzigem Soundtrack gibt's all die schönen Ächz- und Stöhnlaute, die man als Prügelheld so braucht. Wer sich nicht zum Faust- und Fußkämpfer berufen fühlt, kann auf dieses nette Game eh verzichten. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

GLOBAL GLADIATORS

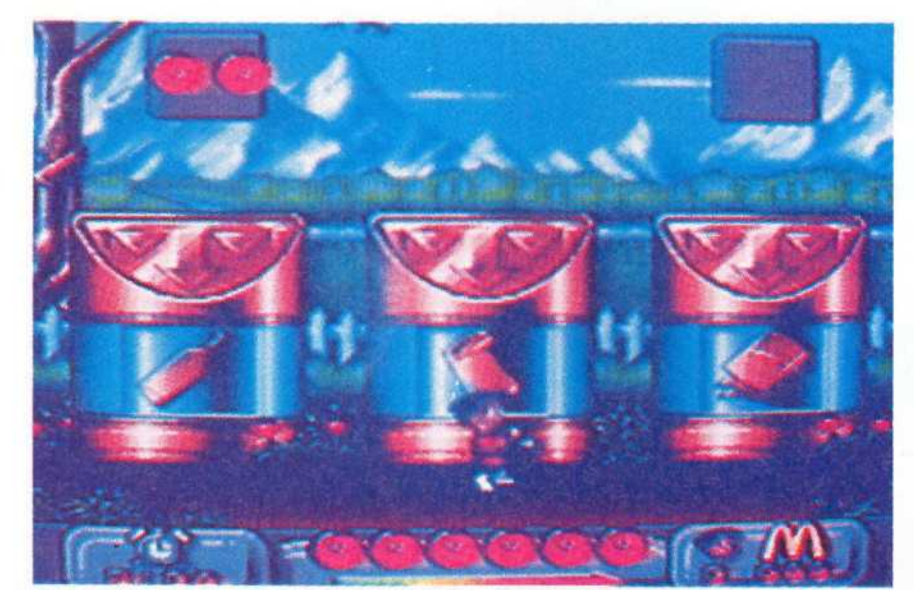
System: **Mega Drive**, geplant für: **Master System, Game Gear**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

Schleimschleuderhüpferei

Mega-Grafik, Mega-Sound und megaflüssiges Scrolling auf dem Mega Drive. Zu viel mega? Na, der Spielwitz ist nicht ganz so mega – aber auch nicht von schlechten Eltern.

In vier abgedrehten Welten, die allesamt so klangvolle Namen wie Slime World oder Toxi Town tragen, müssen Symbole eingesammelt werden, um so Müll recyceln zu können. Keine Bange, wenn ihr den Zusammenhang zwischen Recycling und M-Symbolen nicht erkennen könnt: mir geht's genauso. Irgendwie ist das für das Spiel aber auch reichlich unwichtig, denn Global Gladiators spielt sich im Wesentlichen wie andere Hüpf- und Ballerspiele ohne ökologischen Hintergrund.

Kaum hat man begonnen, geht's auch gleich gut ab. Eure Spielfigur springt von Plattform zu Plattform, aber rasant! Ein butterweiches Zwei-Ebenen-Scrolling schiebt neue Grafiken ins Blickfeld. Und da kommen auch garantiert wieder ein neuer Schleimhaufen oder eine Kugel



▲ *In der Bonus-Runde ist Mülltrennung angesagt*

aus demselben schlabbrigen Material. Draufknallen und durch, heißt die Devise. Dazu gibt's knackige Soundeffekte und Sprachfetzen sowie knallige Musik. Wenn man die Rasanz des Spielablaufs und die prächtige Grafik mit in Betracht zieht, kann man schon fast von Spielhallenqualität reden.

Da wären wir dann auch am Knackpunkt angelangt. Einen Spielautomaten füttert man nur ab und an mit dem sauer Ersparten. Vor dem heimischen Telespiel bleibt man schon öfter hängen. Deshalb legt man Wert auf dauerhaft abwechslungsreiches Gameplay. Da wird's bei Global Gladiators schon etwas dünne. Klar, die Levels sind riesig und bieten diverse Routen zum Ziel. Auch an neuen Feinden mangelt es nicht. Aber die Gattung Jump' n'Run ist nun wirklich mit einer Menge Games bedacht, da würde man sich bei einer Neuerscheinung schon ein paar zündende Ideen mehr wünschen.

Wer mal wieder ein Jump'n'Run-Spiel vernaschen möchte, bei dem die Action eindeutig stärker betont ist als das Puzzle-Element und das Fehlen innovativer Ideen verschmerzen kann, ist hier trotzdem richtig. Technisch brilliant ist es allemal. ■

al

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Baaanzaaii

Der ellenlange Name SURF NINJAS OF THE SOUTH CHINA SEAS gehört bisher zu einer Filmlizenz, und das ruft sicherlich Eure Neugier auf den Plan. Recht habt Ihr, denn nicht nur der Film kommt demnächst in die Kinos, sondern gleichzeitig erscheint auch eine Spielumsetzung für die Rechnersysteme Amiga und PC.

SURF NINJAS OF THE SOUTH CHINA SEAS
-Work & Progress-

System: **Amiga/PC**, Hersteller: **Flair**, England, Muster von: **Hersteller**.

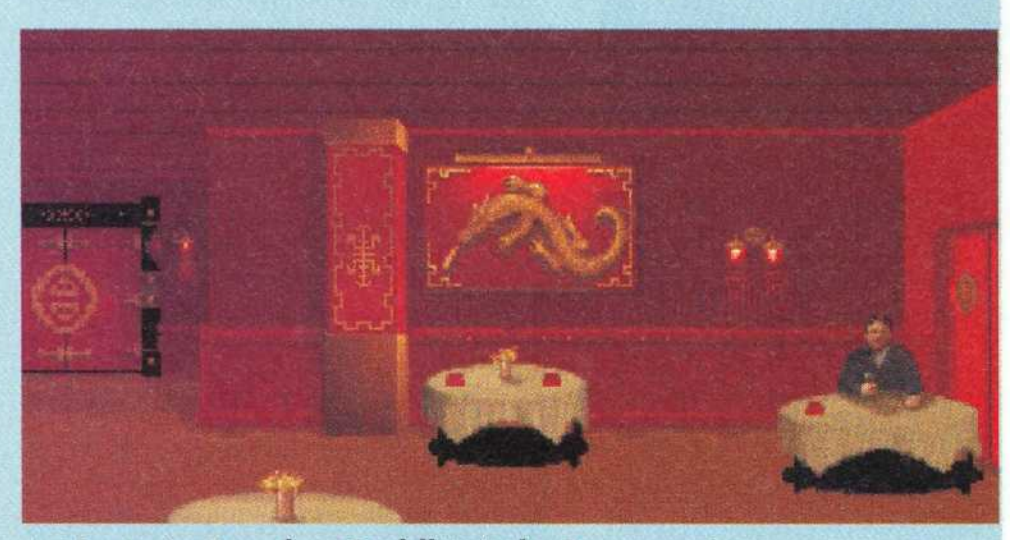
Surf Ninjas wird ein Echtzeit-Actionadventure, das auf dem Drehbuch des gleichnamigen Films basiert und eine gute Mischung aus Puzzle und Action bietet. Die Adaption vom Film hat das schottische Programmierteam Creative Edge für das englische Label Flair übernommen. Wir haben mit David Weightman gesprochen, dem Kopf des Teams, um ihm einige Background-Informationen zu entlocken.

Wie im Film, in dem übrigens Leslie Nielsen ("Die nackte Kanone") die Hauptrolle spielt, stehen auch im Game Humor und Interaktion im Vordergrund. Ihr schlüpft in die Rolle von Johnny, einem Prinzen von der Insel Patu San, und Ihr seid in seiner Gestalt auch ständig auf dem Screen.

Er und sein Bruder kamen schon im zarten Kindesalter nach Amerika. Nun ist Johnny 16 Jahre alt, und es wird Zeit, nach Patu San zurückzukehren, denn dort wartet die Krone auf ihn. Sein größtes Problem: in seiner Heimat ist ein böser Schurke an der Macht, der etwas dagegen hat, daß Johnny die Krone übernimmt. Also schickt er seine gefährlichen Ninjas aus, die dem guten Johnny den Garaus machen sollen. Während des ganzen Spiels taucht immer wieder der kleine Bruder auf und gibt Johnny in einem Extra-Fenster Tips und Hilfestellungen.

Sicherlich wird sich in den nächsten Wochen noch einiges tun, bis die Surf Ninjas komplett sind. Wir bleiben auf jeden Fall für Euch am Ball und stellen das Spiel in einer der nächsten Ausgaben ausführlich vor. ■

DDF/Vera Brinkmann/sma



▲ *Heute im Angebot: Buddhistische Fastenspeise*

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-Rom

360 COMPILATION	
INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
ANIMATION MAGIC	75,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	**85,90**
CHESS MASTER 3000	59,90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	**99,90**
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	**139,90**
CURSE OF ENCHANTIA	**49,90**
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	**75,90**
ERIC THE UNREADY	**85,90**
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	**69,90**
GIF IT NEWS	45,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	**89,90**
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KINGS QUEST 5	99,90
KINGS QUEST 6 *	79,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	**65,90**
LEGEND OF KYRANDIA	**79,90**
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF /FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA	75,90
LOOM	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	69,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
PIXEL PERFECT	54,90
PUTT PUTT FUN PACK	**59,90**
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35,90
RINGWORLD	**85,90**
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,..	45,90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
SUPER CD II SHAREWARE	**45,90**
THE 7TH GUEST	95,90
TRAVEL MAGIC	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	**69,90**
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	44,90
WORLD TRAVELLER	**39,90**

C64 Disketten

ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	9,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	9,90
KICK OFF	9,90
MIGHTY BOMBJACK	9,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	19,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	89,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL.	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	75,90
BUBSY BOBCAT DT. ANL. *	79,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
CHIKI CHIKI BOYS DT. ANL.	89,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FLASHBACK DT. ANL.	**99,90**
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL.	**89,90**
GRAND SLAM DT. ANL.	79,90
HARDBALL 3	79,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *	79,90
JAMES BOND 007 -THE DUELL- DT. ANL.	85,90
JUNGLE STRIKE	**99,90**
LEMMINGS DT. ANL.	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL.	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL.	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF II DT. ANL.	**89,90**
SUMMER CHALLENGE DT. ANL. *	69,90
SUPER KICK OFF DT. ANL.	**89,90**
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
TURBO OUTRUN	89,90
WARPSPEED DT. ANL.	**69,90**
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ALIEN 3 *	**59,90**
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
A.T.A.C. DT. HANDBUCH 1 MB *	**65,90**
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB	59,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB	65,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	69,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COHORT 2	59,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB *	65,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CREATURES DT. ANL.	49,90
CREEPERS DT. ANL.	69,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
D-DAY DT. ANL. 1 MB	89,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB	75,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB *	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	69,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
ENTITY DT. ANL.	65,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	**89,90**
FANTASTIC WORLDS INCL.PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT.ANL.	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB	75,90
FLY HARDER DT. ANL. 1 MB	**59,90**
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB *	59,90
GOBLIIINS DT. ANL.	65,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB *	69,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB *	**75,90**
HERO QUEST 2 -LEGACY OF SOR.- DT. ANL. 1 MB *	55,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
HOOK KOMPL. DT.	65,90
HUMANS RACE DT. ANL.	45,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
K G B KOMPL. DT. 1 MB	59,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT: ANL:	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	**75,90**
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.	65,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MC DONALDS LAND DT. ANL.	54,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF 1 MB	59,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS /ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT.ANL. 1MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL.	79,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90

Amiga

SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SIM EARTH KOMPL. DT.	85,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB *	65,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB *	65,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
TERRAWAY THOMAS DT. ANL.	49,90
THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB	75,90
TRODDLERS DT. ANL.	65,90
U G H ! DT. ANL.	49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL. *	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
ZOOL DT. ANL.	59,90

Preishits Amiga

3 D POOL BILLARD	29,90
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	19,90
4D SPORTS DRIVIN DT. ANL.	29,90
688 ATTACK SUBMARINE	29,90
ADRENALYN DT. ANL.	19,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	**29,90**
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AQUAVENTURA 1 MB	**29,90**
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	**29,90**
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	29,90
BUDOKHAN	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	**29,90**
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	**29,90**
CAPTIVE DT. ANL.	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	**29,90**
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	**39,90**
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	**34,90**
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK DT. ANL.	29,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	**29,90**
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19,90
CONTINENTAL CIRCUS DT. ANL.	9,90
COVER GIRL STRIP POKER	**29,90**
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	**29,90**
DARK QUEEN OF KRYNN	**29,90**
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	**39,90**
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	19,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	**29,90**
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	**29,90**
GEM "X"	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HILL STREET BLUES	**29,90**
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDY HEAT	15,90
INTERNATIONAL TRUCK RACING	24,90
ISHAR DT. HANDBUCH 1 MB	**29,90**
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	39,90
KGB DT. ANL. 1 MB	**39,90**
KHALAAN KOMPL. DT.	15,90
KICK OFF 2	19,90
KNIGHTS OF THE SKY 1,5 MB	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	**29,90**
LEGEND	35,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	**39,90**
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	35,90

Preishits Amiga

LORDS OF RISING SUN DT. ANL. 1 MB	**29,90**
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	29,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	**29,90**
MANIAC MANSION	29,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90
MONSTERPACK VOL. 2 INCL. AWESOME/ SHADOW OF THE BEAST 2/ KILLING GAME SHOW	**29,90**
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OBITUS 1 MB	**29,90**
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29,90
POOL OF DARKNESS	**29,90**
P. P. HAMMER DT. ANL.	19,90
PREHISTORIC	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
PUZZNIK	15,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
SECRET OF SILVER BLADES	**29,90**
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB	**29,90**
SHINOBI	19,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	34,90
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER TETRIS	29,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TERMINATOR 2	19,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB	29,90
THE PLAGUE DT. ANL.	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	**29,90**
TRIVIAL PURSUIT	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2 DT. ANL.	19,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UTOPIA	29,90
WAXWORKS -ACCOLADE/HORROSOFT- 1 MB	34,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL.	39,90
WWF WRESTLING TEIL 1	24,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZYCONIX DT. ANL.	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	119,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
NETZTEIL A 500 4,5 A	69,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	59,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Leerdisketten

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00

Ich MECH dich alle

MECH WARRIOR

System: **SNES**, empf. VK-Preis: **149,95 DM**, Hersteller: **Activision**, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.



▲ *Frisches Kanonenfutter im Anflug*

An was denkt ein junger Mann, der im zarten Alter von 12 Jahren mit ansehen mußte, wie seine Familie von einem wirklich bösen Verein namens Dark Wing Lance gegrillt wurde, wenn man ihn in einen 30 Meter hohen, 70 Tonnen schweren Kampfroboter steckt? Richtig: Raacheeee!

Herras Ragen heißt der junge Protagonist, dem es in Activisions neuestem Ballerepos bestimmt ist, den Tod seiner Familie zu rächen. Im 31. Jahrhundert wird so eine Vendetta mit Battlemechs ausgetragen, riesigen, schwerbewaffneten Kampfrobotern. Herras ist zu dem Zeitpunkt, an dem der Spieler ins Geschehen eingreift, bereits stolzer Besitzer einer kleinen, bescheidenen Kampfeinheit, die auf den Namen Nexus hört.

Nun, so ein Nexus ist vielleicht das Richtige, wenn man eine Kleinstadt plattmachen will, aber um bei der Konfrontation mit dem Oberbösen zu bestehen, braucht es ein wenig mehr Firepower. Zusatzwaffen, bessere Panzerung, stärkere Motoren oder gar größere Kampfrobbies sind allerdings eine recht teure Angelegenheit. Was macht der ambitionierte Eigner einer Kampfmaschine also? Richtig: Er erledigt Gelegenheitsjobs und bläst Leute um, die anderen Leuten im Weg sind. So was macht ja niemand gerne selber, und so lassen sich in diesem Marktsegment recht große Gewinne erzielen.

MECHtig was los hier

Herras treibt sich also in den Kneipen seines Wohnorts rum und hört ab und zu von gewinnversprechenden Aufträgen, die zu vergeben sind. Im G.H.Q. kann er sich dann detaillierte Informationen über eventuelle Jobs ansehen, mit den Auftraggebern um den Preis feilschen oder Spielstände speichern. Hat man sich für einen Auftrag entschieden, geht es zum Battlemech-Vertragshändler, um kleinere Reparaturen und eventuelle Aufrüstungen an dem Stahlkameraden durchführen zu lassen. Im Verlauf des Spiels kann auch noch der Gebrauchtmech-Laden besucht werden, wo man eine alte Einheit verkaufen und bei ausreichender Barschaft gleich das nächstgrößere Modell mitnehmen kann.

Je nach Leistungsklasse der Mech-Einheit kann man größere Goodies bzw. Zubehörteile anflanschen. Ist der Robbie ganz nach strategischem Gutdünken des Spielers ausstaffiert, geht's in den Einsatz, der sinnigerweise über ein Totenkopf-Icon ausgewählt wird.

Am Einsatzort angelangt, zoomt der Spieler zunächst mal von oben aufs Schlachtfeld. Danach wird dann auf Cockpit-Sicht umgeschaltet. Mit der <X>-Taste kann jederzeit wieder auf Satellitensicht zurückgeschaltet werden, um so weiter entfernte Feinde zu finden. Meistens jedoch wissen die Feinde sehr genau, wo sich Herras gerade aufhält und kommen selbst von allen Seiten schneller angestürmt, als einem lieb ist.

Über den im Cockpit eingebauten Radarschirm kann man erfahren, welcher der gegnerischen Mechs am nächsten ist. Man dreht sich in die entsprechende Richtung und rennt dem Aggressor so lange entgegen, bis die Zielerfassung anspricht, was durch ein rechteckiges Kästchen im Head-Up-Display angezeigt wird. Nun bringt man noch mit <Y> und Cursortasten das Fadenkreuz über eine der feindlichen Extremitäten und amputiert diese mit voller Feuerkraft.

Bei größeren Mechs ist es erst mal sinnvoll, die Beine zu kappen, um die Bewegungsfreiheit der Blechgestalten einzuschränken. Kleineren Robbies mit schwächerer Panzerung kann man auch gleich lebenswichtige Teile wie Kopf oder Rumpf wegblastern. Zum Zerbröseln der Gegner gibt es verschiedene mehr oder weniger schlaue Raketensysteme, von denen sich die Short-Range-Homing-Missiles als Einsteigerwaffe bestens eignen.

MECH as MECH can

Außerdem gibt es noch verschieden starke Laser, ein recht nutzloses MG sowie eine Partikel-Projektor-Kanone fürs Grobe. Je nach Art des Auftrags sind gegnerische Robbies zu verschrotten, Gebäude zu erobern oder zu verteidigen sowie bestimmte Gegenstände einzusammeln. Der Mech läuft zu Lande und zu Wasser. Tritt man jedoch aus Versehen auf ein Gebäude, kommt der eigene Robbie nur noch sehr langsam voran. Solche Hindernisse überfliegt man am besten mit den eingebauten Jump-Jets.

Ist ein Auftrag erfüllt, gibt's die Knete der Auftraggeber. Dann geht's am besten erst mal in die Werkstatt, um die Kiste wieder in einen kampfbereiten Zustand bringen. Die Differenz zwischen Reparaturkosten und Sold ist der Reibach, mit dem man auf den nächstgrößeren Mech anspart.

Bei größeren Aufträgen kann man in der Kneipe eventuell noch einen Mitstreiter engagieren. Allerdings gibt es da einige linke Vögel, denen man besser nicht den Rücken zudreht.

Das ganze Spielgeschehen findet in erstklassiger Mode-7-Grafik statt. Sound und Geschwindigkeit sind Super-NES mäßig, bieten also keinen Grund zur Klage. Bis zu drei Spielchen lassen sich zwischenspeichern. Die Missionen werden erst nach einer Weile richtig haarig, so daß der unbedarfte Spieler nicht schon nach der zweiten Mission den Ich-schaff-das-nicht-Frust fährt. MECHt echt Spaß! ■

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

Zwei Fäuste und ein Umweltengel

DOOMSDAY WARRIOR

System: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **149,95 DM**, Hersteller: **Renovation**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Die Erde ist am Ende, Wasser und Nahrung sind vergiftet. Doch nicht die Umweltverschmutzung ist schuld, sondern die böse "Doom Squad". Erst als einer der üblen Burschen aus der Gruppe von seinem Fluch befreit wird, scheint die Rettung wieder nahe.

Sieben Typen sind es insgesamt, die von einer bösen Zauberin als Doom Squad befehligt werden. Welcher von ihnen sich vom bösen Buben zum Umweltengel wandelt, entscheidet der Spieler vor dem ersten Kampf. Denn natürlich will die Zauberin den Abtrünnigen ausschalten und schickt die anderen sechs Streiter für verbrannte Erde einen nach dem anderen zum Duell. Waffen spielen in dem Kampf überhaupt keine Rolle, und auch magische Tricks sind kaum von Belang. Worauf es im Wesentlichen ankommt, ist der geschickte Einsatz von Schlag- und Trittechniken. Das Joypad muß da exzellent beherrscht werden, sollen



▲ *Knochenhart und nett gestylt: Doomsday Warrior*

die neun verschiedenen Attacken ihr Ziel erreichen. Und für die ganz Gewieften gibt's pro Kämpfer noch einen geheimen Superschlag, den man nur durch eine bestimmte Tastenkombination herausfinden kann. Das macht das Spiel ein bißchen fieser, denn die Gegner haben den Superpunch immer drauf. Wenn z.B. Amon, der Haevy-Metal-King, durch ein paar schöne Fußkicks und Sprungattacken an Energie verliert, kontert er ruckzuck mit einem magischen Superwurf, der den Helden in den Himmel schleudert. Ansonsten ist **Doomsday Warrior** aber ein faires, wenn auch hartes Game. Die Gegner haben alle ihre speziellen Eigenarten und lassen sich weiß Gott nicht durch eine simple Strategie besiegen.

Grafisch bleibt man im Durchschnitt, sind doch die Backgrounds ein wenig zu schlicht, die Sprites ein wenig zu klein und der Sound nicht ächzend genug. Für den kleinen Hunger zwischen *Streetfighter* und *Fatal Fury* ist das Spiel aber genau das Richtige. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Tontauben im All

WARPSPEED

System: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **129,95 DM**, Hersteller: **Accolade**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Was dem Wing-Commander recht, und im X-Wing billig ist, kann auf dem SuperNES nur besser sein: WARPSPEED heißt der Action-Abklatsch für die Konsole, der den 3D-Chip zum Rotieren bringt.

In den tiefen, tiefen Weltenraum sind Aliens von Wasweißichwoher eingedrungen. Sie streunen als Piraten umher, knallen harmlose Convoys von Versorgungsschiffen ab oder greifen gar eine Sternenbasis ab. Nur ein Mann kann sie aufhalten, nämlich der am schwammigen Joypad. Mit diesem und dem Einsatz von ein paar Feuerknöpfen muß er sieben Missionen durchstehen und jeweils alle Aliens massakrieren.

Je nach Mission gibt's einen von vier Starfightern mit unterschiedlicher Bewaffnung. Ihm gegenüber stehen vier Alien-Rassen in 16 Schiffstypen. Mit der Galaxiskarte werden die feindlichen Schiffe angescannt, und



▲ *Mit Warpspeed in die Mülltonne*

dadurch wird die Zielroute bestimmt. Nach einem öden Flug durch witzlose Meteoritenfelder ist der Feind erreicht und ins Visier genommen. Jetzt kommt der 3D-Chip so richtig zum Einsatz: Er zoomt die Feindschiffe fix ins Bild, damit das Ballern wieder so richtig Spaß macht. Doch trotz der netten Technik herrscht Langeweile auf weiter Flur. Zu simpel ist die Angriffstaktik der Feinde, zu simpel auch das Waffenarsenal. Einfach dem Feind nachfliegen und kräftig draufhalten – das war's. Selbst die 16 Schiffstypen bringen's nicht, denn in Wirklichkeit sind es nur vier mit jeweils wechselnder Gefährlichkeit.

Für Auflockerung im interstellaren Tontaubenschießen sorgt nur die Storyline mit ihren Berichten und geheimen Zusatzaufträgen. Es gibt sogar eine richtig umfangreiche Campaign, die sich über mehrere Galaxien hinzieht und mit ihren Aufträgen ein wahrer Lesespaß ist. Bei der müden Action ist ein richtiges Buch aber immer noch aufregender. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	3
Motivation	2
Gesamtnote	4
»MANGELHAFT«	

Zwischen TECHNIK und Magie

TECHNOCLASH
-PREVIEW-

System: **Mega Drive** Hersteller: **Electronic Arts**, England

Fremde Dimensionen und parallele Welten. Alles ist dort möglich. Da gibt es sogar Welten, die fast ein identisches Ebenbild unserer Erde sind und sich doch grundsätzlich von ihr unterscheiden.

Die Parallelwelt, in der Technoclash spielt, unterscheidet sich von der unseren im wesentlichen dadurch, daß hier Magie und Magier etwas ganz Normales sind. In dieser Welt lebt Ranaan, ein zauberkundiger Prinz, der mit seinem Meister und zwei Leibwächtern durch das ganze Königreich reist. Magische Portale verbinden die entlegenen Regionen des Reiches miteinander, und irgendwann hat die Truppe die alte Stadt Las Vegas erreicht. Dort treffen die vier Helden unvermutet auf eine böse Macht, die hier einen Brückenkopf errichtet hat. Maschinenmenschen, die halb organisch, halb Roboterwesen sind, greifen an und versetzen den Königssohn und auch Euch mitten hinein in das actiongeladene Spielgeschehen von Technoclash.

Ein Palast in der Wüste

Auf Hochzeitskapellen, Casinos und Lichtreklamen müßt Ihr zwar verzichten, wenn Ihr mit Eurem Helden durch die Hallen eines (scheinbar) verlassenen Spielpalastes streift, aber nicht auf Gefahren, die überall lauern. An allen Ecken sitzen Roboterwesen und ballern mit Granatwerfern und automatischen Gewehren auf Euch los. Das Geschehen präsentiert sich in klassischer Gauntlet-Manier: Ihr seht das Gelände in der Draufsicht und werdet von allen Seiten beschossen, während Euer Held nach allen Seiten austeilt. Vom Psychoblitz über den dreikugeligen Feuerzauber bis zur guten alten Tellermine mit Zeitzünder gibt es alles, was den Actionfreund erfreut.

Solange es noch durch die Hallen des alten Casinos geht, werdet Ihr Euch fragen: Wozu neun verschiedene Extrawaffen? Nach dem Casino jedoch geht es hinaus in die verlassene Wüste von Nevada, in der Euer Held wider Erwarten alles andere als alleine ist. Aus Erdlöchern, Höhlen und Pueblos kriechen Roboter, halbmenschliche Maschinenwesen und extrem fiese Androiden-Ninjas, die alle ein Stück von Eurem Fell haben wollen.



Zwischen Dünen und Canyons stehen versteckte Teleporter, die ununterbrochen neue Maschinenmonster ausspucken und damit erst aufhören, wenn sie mittels einer Tellermine in die Luft gesprengt wurden. Nach einem runden Dutzend Teleporter ist Ranaan schon ziemlich ratlos: Woher kommen diese Wesen, und was wollen sie? Eine Keycard, die Zutritt zu einer unterirdischen Maschinenstadt gewährt, bringt dem Helden des Rätsels Lösung einen Schritt näher: Ein Wissenschaftler, ein Technokrat, ist aus einer anderen Dimension von einer anderen Erde gekommen, um mit seinen stählernen Kreaturen die Macht in der Welt Ranaans an sich zu reißen.

Bekanntes und Neues gut gemischt

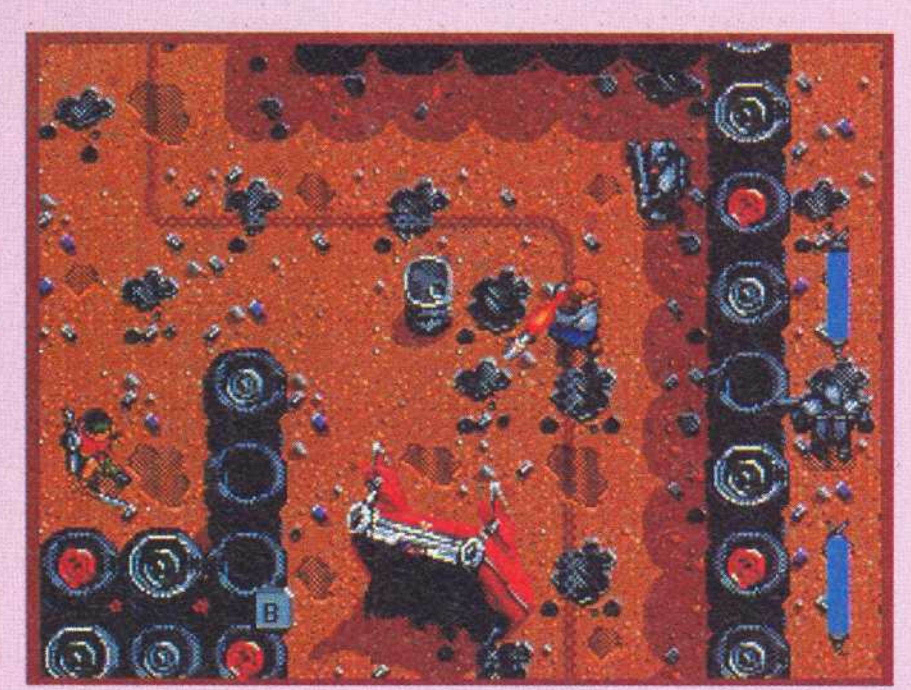
Wer nun denkt, daß Technoclash damit alle seine Geheimnisse preisgegeben hätte, irrt gewaltig. Zum einen ist dies eine Preview, und wir werden den Teufel tun und Euch alles verraten, zum anderen wartet Technoclash noch mit einigen überraschenden Wendungen auf. Neben dem schon erwähnten umfangreichen Arsenal von Extrawaffen gibt es noch ein paar Extra-Zaubersprüche wie Schweben (um an besonders unzugängliche Extras zu kommen), Heilung und Teleportation. Auf Eurer abenteuerlichen Mission begleitet Euch immer einer Eurer Leibwächter, der vom Computer gesteuert wird und Euch Rückendeckung gibt. Jedesmal, wenn sich Euer Held einen Heilungszauber gönnt, heilt er damit auch gleichzeitig seinen Leibwächter.

Diejenigen unter Euch, die immer noch dem guten alten Gauntlet hinterhertrauern, finden hier würdigen Ersatz. Voraussichtlich wird Technoclash ab August verfügbar sein, und schon jetzt machte es mit seiner Paßwort-Option, der bunten Grafik und den ausgedehnten Spielfeldern einen guten Eindruck. Allerdings waren die Bewegungen der Hauptfigur noch ein bißchen zäh, und es bleibt zu wünschen, daß hier noch etwas mehr Geschwindigkeit eingebaut wird. Ansonsten könnte Technoclash wohl ein fesches, abwechslungsreiches Game werden, bei dem spätestens ab dem dritten Level ganz schön Hektik aufkommt. ■

rl



▲ *Action wird großgeschrieben*



▲ *Das alles sieht harmloser aus, als es ist*

Er ist wieder da!

Erinnert Ihr Euch noch an den Smiley im Profil, der in einem Labyrinth voller Geister Energie- und andere Punkte aufsammeln und essen mußte? Richtig: Der gute alte Pacman sucht uns wieder heim!

PREVIEW

MEAN ARENAS
-Preview-

System: **Amiga**, Hersteller: **ICE**, Muster von: **Hersteller**.

Man schreibt das Jahr 2093. Seit nahezu jeder Industriezweig automatisiert wurde, herrscht Massenarbeitslosigkeit. In den Firmen bestimmen Maschinen anstelle der Menschen den Tagesablauf und somit das ganze Leben jedes einzelnen Individuums. Nur eine einzige Industrie bildet die große Ausnahme und ist noch nicht automatisiert: Television.

Mean Arenas ist das heißeste Eisen der Fernsehsender seit Entdeckung des Feuers und ein Spektakel der anderen Art. Ganz gewöhnliche Leute von der Straße bekommen die Chance ihres Lebens: Sie können ihr ärmliches und hoffnungsloses Leben hinter sich lassen und ihr Glück in der Arena machen. Natürlich bekommen sie nichts geschenkt. Der Preis ist hoch, denn das eigene Leben steht auf dem Spiel. Der ganz besondere Thrill für jeden Teilnehmer steckt in den Details: Auf den Bewerber warten diverse Wächter und gefährliche Roboter, die einem den Garaus machen wollen.

Falls wirklich ein Kandidat die insgesamt 26 Arenas erfolgreich hinter sich läßt, kann er mit dem "verdienten" Geld den Rest seines Lebens ohne Sorgen verbringen. Falls nicht, so ist die Fernsehgesellschaft so nett und zahlt die Beerdigung. Nun, Fremder, liegt es an dir, Ruhm und Reichtum zu erlangen.

Pacman läßt grüßen: Die Idee ist wahrlich nicht die neueste, doch stiegen mit den Jahren auch die Schwierigkeitsgrade der Nachfolger des kleinen Vielfraßes, der seinerzeit für Furore auf dem Spielsektor gesorgt hat. ■

Vera Brinkmann/tmb



▲ *Pacman aufgepeppt*

COOL SPOT

System: **Mega Drive**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

Coolest Spot in Town

Virgin bringt es auf den Punkt. Auf den besonders roten und extra-ober-coolen Punkt, der sich normalerweise auf den Flaschen einer bekannten Getränkemarke befindet, die hier aus Copyrightgründen nicht genannt werden möchte.

Oh Mann, so cool wie Spot ist keiner hier am Strand. Ganz locker kommt der Werbeträger eines beliebten kristallklaren Zuckerwassers auf einer grünen Nullfünfundsiebziger One-Way-Bottle angesurft, um eine echt coole Sause auf dem Public-Beach zu veranstalten. Diverse Kumpels, mit denen er sich treffen wollte, sind allerdings von gierigen Punktesammlern eingefangen und in Käfige gesperrt worden. Eeecht uncool!

Aber Spot ist ja schließlich die personifizierte Coolness und läßt sich von solchen Kleinigkeiten nicht aus der Ruhe bringen. Die wichtigsten Utensilien für einen Strandbesuch (rattenscharfe Sonnenbrille, megastarkes Jo-Jo) eingepackt, und dann auf zu einem kleinen Save-yer-dudes-Job. Yeah man, that's cool!

Stay Cool, Man!

Selten wurde ein Telespielcharakter so liebevoll animiert wie Spot, der kühle Punkt. In Virgins neuestem Scroll-in-alle-Richtungen-Jump'n'Run steuert der Spieler mit seinem punktförmigen, digitalen Alter Ego über eine Strandlandschaft, sammelt Punkte, ballert auf Frutti di Mare und befreit seine gefangenen Kumpel aus diversen schwer zugänglichen Käfigen. Da der Softdrink-Spot (4right, 5left, 6down, 7..) ja eigentlich nur wenige Millimeter groß ist, sind die zu erkletternden Hindernisse riesig aufgeblasenen Strandkörbe, kilometerlange Bootsstege oder mächtige Einwegflaschen und anderer Kram, den man an Stränden üblicherweise findet.

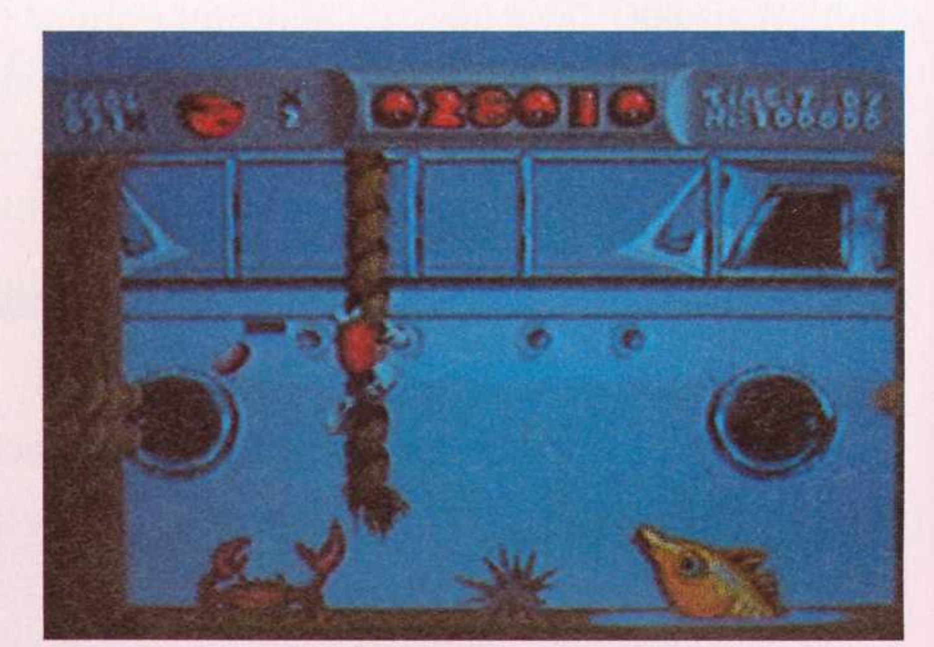
Daß Spot sich durch die einzelnen Bilder bewegt, kann man eigentlich nicht sagen, vielmehr groovt sich der liebenswerte Charakter zu knackigen Reggae-Sounds von Level zu Level. Er läuft, hüpft und verschießt Energieblitze ganz locker aus dem Handgelenk. Außerdem gibt es noch die Fortbewegung durch Luftballonhangeln und gezieltes Blasenhüpfen. Landet Spot auf einer schräg nach unten führenden Fläche, kugelt er sich zusammen und beschleunigt sonicmäßig.

Ein Level besteht nur aus schrägen Rampen und Vakuum-Lifts. Bei dem daraus resultierenden hektischen Hin und Her noch den Überblick zu behalten, fordert schon ein echten Profi. An zu zerballernden Bösewichten gibt es – wie bereits erwähnt – einiges an Meeresgetier wie Krebsen, Muscheln, Fischen, Fliegen und allen übrigen Zutaten einer ordentlichen Paella.

Look Sharp, Man!

Während der gesamten Befreiungsaktion tickt ein gnadenloses Zeitlimit. Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Satusanzeige, auf der man Restzeit, Punkte und Damagepoints ablesen kann. Wird Spot von einem Gegner berührt, löst er sich immer mehr von der Statusanzeige ab, bis er schließlich so uncool wie ein altes Plakat nach einem Regenschauer von der Anzeige baumelt und letztendlich ganz runterfällt.

Am Ende jedes Levels gibt es einen Coolness-Bonus, dessen Höhe sich nach der Anzahl der eingesammelten Punkte richtet.



▲ *Das hüpfende Komma oder der springende Punkt?*

Ist der Bonus hoch genug, geht's in die Bonusrunde, in der eine riesige Limonadenflasche zu erklimmen ist. Dabei können innerhalb eines bestimmten Zeitraums Punkte gesammelt werden. Fortbewegung erfolgt hier durch Seifenblasen, auf die man einfach draufspringt.

Die Stunts und Saltos, die der coole Spot dabei hinlegt, sind herrlich animiert. Überhaupt wurde jede Bewegung des Protagonisten aufs feinste durchgestylt.

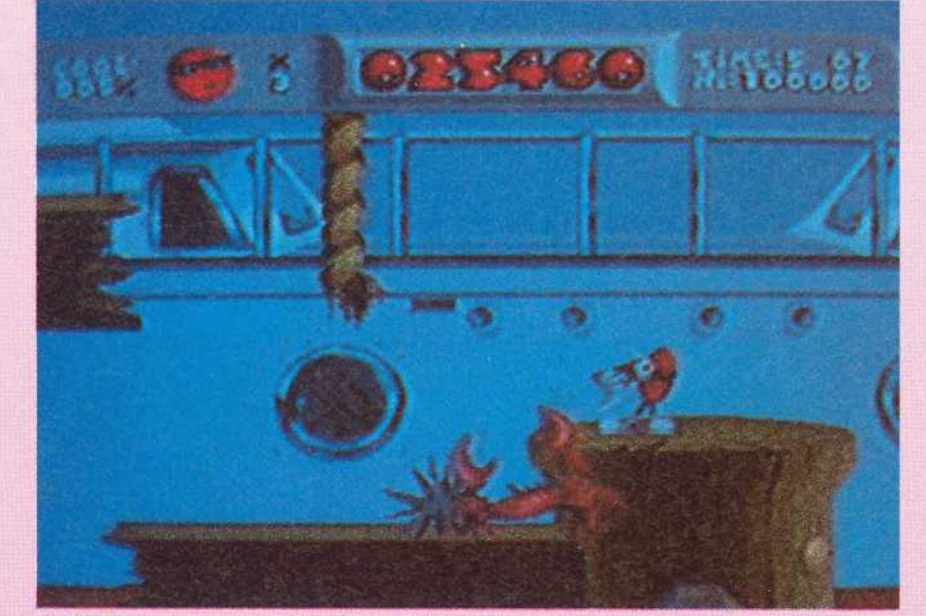
Groove It, Man!

Bewegt der Spieler einmal nicht den Joystick, fängt der rote Punkt sofort mit Grooven und lockerem Fingerschnippen an, bei längeren Spielpausen wird die Brille geputzt oder das Jo-Jo ausgepackt. Allein die vielen Tricks, die Spot mit dem Jo-Jo drauf hat, sind sehenswert.

Die Grafiken sind allesamt ausgezeichnet gelungen. Erst auf den dritten Blick merkt man, daß das vermeintliche Gerüst, das man gerade besteigen wollte, ein dreißig Meter hoher Liegestuhl ist. Alles scrollt sauber, schnell und ruckelfrei. Die Gegner sind genauso schön animiert wie der Held.

Der Sound weckt Urlaubslust und geht erst nach einer ganzen Weile auf den Wecker. Zu bemängeln ist hauptsächlich das vollständige Fehlen von Pausenfunktion und Continues. Warum der namhafte Getränkehersteller sein Copyright aus diesem Game rausgezogen hat, ist mir persönlich völlig unverständlich. Von Negativwerbung kann hier wirklich keine Rede sein. Alles in allem very groovy und obercool. Kannste kaufen, Man! ■

tom



▲ *Das nennt man Krebsrisiko, Herr Gesundheitsminister!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Die Schweißnaht zwischen Leben und Tod

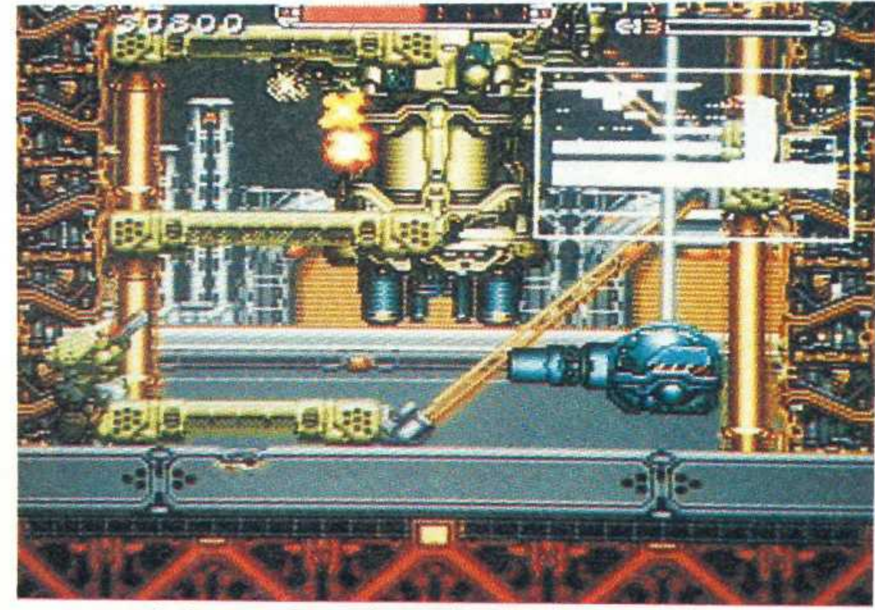
CYBERNATOR

System: **Super NES**, VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Konami**, Japan, Muster von: **Konami**.

Die fossilen Brennstoffe sind knapp, die Mondkolonie rebelliert: Der CYBERNATOR muß her, eine perfekte High-Tech-Rüstung für Elite-Soldaten. Ein Actionpaket für ganz Abgebrühte!

Da hat sich **Konami** aber was ganz Ausgefuchstes einfallen lassen: einen robotischen Anzug mit einem Equipment wie ein *Battletech* und mit einem Auftrag, bei dem die Fetzen nur so durch die Luft fliegen. Dabei sind es eigentlich sieben Aufträge, die durch eine Erzählung vor jeder Mission miteinander verknüpft sind. Und sogar während eines Waffenganges zum Endgegner gibt's Informationen und Anhaltspunkte von anderen Cybernators, die ebenfalls auf das Ziel angesetzt sind.

Doch letztlich fightet man sich ganz allein durch. Ausgerüstet ist der Kampfkoloß mit bis zu vier Waffensystemen mit 360-Grad-Schußwinkel, einem aufstellbaren Metallschild und einem Jetpack für meterhohe Sprünge. Damit kann der Blechknabe leicht wie eine Feder durch die weitverzweigten Levels hüpfen, die so groß sind, daß man sogar eine Übersichtskarte abrufen kann, um sich nicht zu verlaufen.



▲ *Ausgefeilter Budencyber, äh: -zauber*

Doch viel Zeit für Erkundungen bleibt nicht. Zuweilen muß der Endgegner nämlich rechtzeitig entdeckt und sogar in einem Zeitlimit vernichtet werden. Hier gibt's auch die einzige Kritik: Das Game ist sehr hektisch und läßt die Levels nur so vorbeihuschen.

Doch Gott sei Dank gibt's die harte Action gleich siebenmal, d.h. sieben Background-Grafiken, eine schöner als die andere. Dazu Gegner in Hülle und Fülle, die atemberaubend perfekt animiert sind. Nicht zu vergessen die grandiose Soundkulisse.

Und das, liebe Ballerfreunde, macht Cybernator zum Topshot für einen heißen Actionsommer! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	11
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Gut geschlürft, Kirby!

KIRBY'S DREAM LAND

System: **Game Boy**, empf. VK-Preis: **59,95 DM**, Hersteller: **Nintendo**, 63762 Großostheim, Muster von: **Hersteller**.

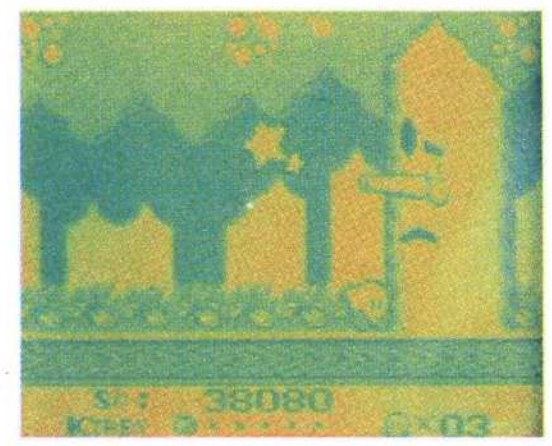
Da denkt man, jetzt sehen all die Kletter-/Hüpf-Machwerke auf dem kleinen Grauen immer ähnlicher aus – und dann kommt plötzlich so ein richtig peppiges Spielchen mit ganz eigenständigem Charakter daher und bringt frischen Wind in die Game-Boy-Szene...

Kirby ist ein knuddeliges, niedliches Klößchen. Seine Spezialität ist das Einschlürfen und Wiederausspucken aller möglichen Dinge – Luftblasen, Kanonenkugeln, Steine, Blätter, Feinde... – so richtig abgedreht wird es, wenn Kirby einem Feind einen Feind ins Gesicht spuckt. Über das Spucken und Schlürfen hinaus beherrscht er auch die Kunst des Schwebens (sofern er sich vorher eine Luftblase einverleibt hat). Na ja, außerdem kann er natürlich noch schlendern und hüpfen, wie sich das für ein Spiel dieses Genres gehört.

Fünf Levels bieten wechselnde, liebevoll gezeichnete Hintergründe. Vom gar nicht so friedlichen Wäldchen über schwimmende Inseln, Wolkenformationen und durch die Kammern einer Burg führt Kirbys Weg bis zum letztendlichen, hypergrimmigen Obermotz, der in diesem Spiel den etwas merkwürdigen Namen "König Nickerchen" trägt.

Niiiiiedlich!

Alles Bewegliche außer Kirby ist Feind: putzige Zwerge mit Zipfelmützen, grinsende Bienchen und andere allerliebste Gestalten. Da ist zum Beispiel Familie Cracko – diese üble Sippe besteht aus so etwas wie



▲ *Ausgetrickst: der Endgegner des 1. Levels*

einem einäugigen Wolkenstern (abgedreht, was?) und seinem mißratenen Sprößling. Manche Hindernisse erfordern ein gehöriges Pensum an Hirnarbeit. So gibt es beispielsweise Gegner, die sich nur mit ihren eigenen Waffen schlagen lassen.



▲ ***Was lange gärt, wird endlich Wut: Nur ganz Ausgefuchste schaffen es bis zum fünften und letzten Level. An seinem Ende krönt der Kampf mit König Nickerchen, dem Ober-Bösewicht, das turbulente Schlürf- und Spuck-Vergnügen***

Stärke-Punkte veranschaulichen den Kampferfolg für Kirby und seinen jeweiligen Gegner. Nach etlichen glücklosen Kämpfen geht dann der Vorrat an Lebenskraft langsam aber sicher zur Neige. Zum Glück gibt es Erfrischungs-Drinks, und auch das eine oder andere Bonus-Leben läßt sich finden. Wenn Kirby Minzblätter wegschnabuliert hat, kriegt er so etwas wie Spuck-Power mit Turbo-Effekt. Das stärkt die Kampfkraft ungemein. Tja, mit frischem Atem kommt man halt überall durch – das wissen wir schon aus der Fernsehwerbung.

Anders als in vergleichbaren Spielen verliert die Spielfigur hier kein Leben, wenn sie irgendwo herunterfällt. Es ist also möglich, verzwickte Stockwerkskonstruktionen in aller Ruhe und ohne großes Risiko immer wieder auszuprobieren. Dabei gilt es freilich, sich die jeweils ortsüblichen Feindfiguren vom Halse zu halten, die bei jedem erneuten Durchscrollen eines Abschnitts wieder auftauchen. Zähigkeit, nicht Hektik, siegt.

Plumpsen ohne Risiko

Durch das Bewegungs-Kuddelmuddel aus Luftschlucken, Hochschweben, Ausweichen, Auffangen, Ausspucken, Laufen, Luftschlucken, Umpusten und so weiter bekommt dieses Spiel einen ganz eigenen Reiz, der es von anderen, manchmal etwas stereotyp wirkenden Jump'n'Run-Games absetzt. Bei aller Kniffligkeit darf Kirbys Schlürfkampf darüber hinaus als durchaus spielbar gelten. Der Konfigurations-Modus (im Titelbild Steuerlkreuz runter, dazu Select- und B-Knopf drücken) erlaubt es, den Schwierigkeitsgrad an unterschiedlich starke Spieler anzupassen. Klasse!

Stern-würdig, aber...

Das einzige Manko, das bei einem so hübschen Spiel umso trauriger ist: Warum gibt es wieder mal keine Levelcodes? Wer will denn wirklich Stunden der Wiederholung investieren, wenn Kirby kurz vor dem Endfight mit König Nickerchen spuckenderweise sein letztes Leben ausgehaucht und sich in die ewigen Jagdgründe verkrümelt hat? Wie "Battleship" gezeigt hat, ist doch eine Levelcode-Abfrage programmtechnisch durchaus machbar – auch auf dem Game-Boy.

sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

DROPZONE

System: **NES**, empf. VK-Preis: **99,95 DM**, Hersteller: **Leisuresoft**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Willkommen auf Io

Auf dem Jupitermond Io gibt es zahlreiche seltene Minerale. Dummerweise auch eine ganze Menge Außerirdische...

Man schreibt das Jahr 2085 nach Christi Geburt. Die letzten Überlebenden der vernichtenden Roboterkriege versuchen gemeinsam, ein Transportmittel zu entwickeln, um von der zerstörten Erde in eine ferne Galaxis zu fliehen. Dazu benötigen sie aber einen Antrieb, der sehr viel kräftiger ist als alle bisher verfügbaren Aggregate. Also entwickeln sie den sogenannten Tacheon-Antrieb, der durch Beschießen von seltenen Ionenkristallen mit Quarks die nötige Energie freisetzt. Die seltenen Ionenkristallen existieren bedauerlicherweise nur auf dem Jupitermond Io.

Dort treiben allerdings auch jede Menge Außerirdische ihr Unwesen; offensichtlich stehen Bergleute als Delikatesse auf ihrem Speiseplan, denn immer wieder entführen sie Mitglieder Eures Schürfteams. Das Aufsammeln der Kristalle ist dadurch relativ gefährlich. Doch die Arbeiter haben einen Schutzengel: Euch!



▲ *Rumpeldipumpel, weg ist der Kumpel*

Eure Aufgabe wird es sein – falls Ihr sie übernehmt – die Kristalleinsammler mit dem Laserimpuls-Schnellfeuergewehr vor den Außerirdischen zu beschützen *(...wie harmlos das klingt)*. Nebenbei müßt Ihr die fleißigen Arbeiter vollgepackt mit Kristallen wieder zurück in die Basis zu befördern.

Außer dem Laserimpulsgewehr seid Ihr noch mit Bomben ausgestattet, die alle ungebetenen Gäste in Sichtweite zerstören. Dazu könnt Ihr auch einen Schutzschirm um Euch herum aufbauen und auf "unverwundbar" umschalten. Leider geht das nur für eine begrenzte Zeit, trotzdem hilft es ungemein.

Dropzone ist ein sehr schnelles Ballergame, das ungemein viel Spaß macht. Wer die frühen achtziger Jahre noch kennt, wird sich erinnern, daß das Ding seinerzeit bereits unter gleichem Namen auf dem Atari 800 herauskam und ein Riesenhit war. Die späte Konsolen-Umsetzung ist eine Art verdiente Huldigung, denn viel hat sich gegenüber dem Vorbild nicht geändert. ■

Boris Theodoroff/sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

WALKER

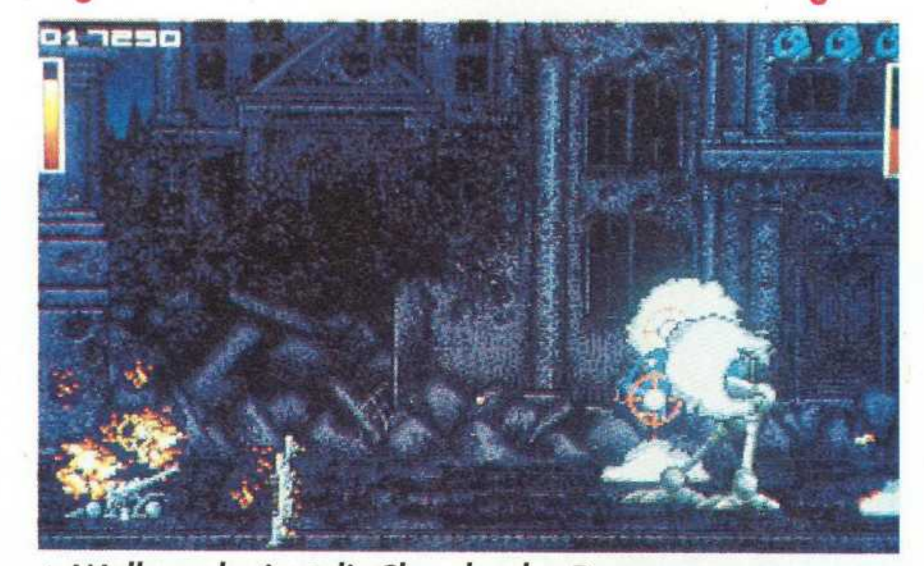
System: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **DMA Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

Dumpfe Ballerorgie

Wenn im Berlin des Jahres 1944 ein Walker-Roboter auftaucht, dann muß wohl irgend etwas schiefgelaufen sein. In diesem Fall handelt es sich wohl sogar um mehr als nur Geschichtsverfälschung.

Das Spiel **Walker** aus dem Haus **DMA Design** ist ein horizontal scrollendes Action-Geballere. Ein Walker-Roboter (den man sich so ähnlich vorstellen kann wie die Kampfmaschinen im zweiten Teil der Star Wars-Trilogie) stampft durch die dunklen Gassen kriegsbeschädigter Städte und ballert auf irgendwelche Soldatenmännchen. Reicht das? Gut, dann kann ich mich wieder wichtigeren Dingen zuwenden.

Wie? Reicht nicht? Na gut, wenn Ihr noch mehr hören wollt... Also: Der Walker-Roboter ist so an die zwei Stockwerke hoch und innen mit irgendwelchen Kämpen besetzt; einer dieser Insassen repräsentiert den Spieler. Man sitzt also in der Kanzel des Walkers und harrt der Dinge, die da kommen sollen. Man harrt und harrt, bis dann nach einigem Harren kleine Männchen mit Waffen angelaufen kommen, sich vor dem Roboter hinkauern und anfangen zu ballern. Da der Walker zwei richtig schöne Riesenwaffen besitzt, ballert man einfach zurück. Die kleinen Männchen werden dabei in Einzelteilen regelrecht von der Strasse gefegt. Irgendwann merkt man anhand verschiedener Einblendungen, daß der Schauplatz das zerschossene Berlin des Jahres 1944 ist und die kleinen Männchen Schergen eines gewissen Diktators sind.



▲ *Walker schwingt die Cheerleader-Pompons*

Dadurch wird das ganze zwar nicht intelligenter, auch nicht interessanter, erst recht nicht logischer, aber immerhin: Auf die Idee muß man erst einmal kommen...

Und so walkt man durch die "Streets of Berlin" (vielleicht auch noch durch andere Städte, aber dazu fehlte uns die Lust...) und ballert mal hierhin und mal dahin. Bei Grafik und Sound haben sich die Jungs aus der Spielefabrik DMA Design ja immerhin Mühe gegeben. Zum Laufen bekommt man das Spiel auch auf A1200 und A3000 – aber, wenn ich ehrlich zu meiner rheinländischen Seele bin: Dat isses nich...

Gut, ich gebe zu, ich mag solche Spiele nicht. Aber auch beim Versuch einer objektiven Wertung bleibt das Game schwach. Wem so was gefällt, soll von mir aus sein Taschengeld opfern, aber von mir bekommt die Diskette mit dem Spiel noch ein zweites Loch – zum Abheften! ■

Vera Brinkmann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	5
»MANGELHAFT«	

Software und Spiele zum Nulltarif?

Wie ihr wißt, berichten wir ziemlich regelmäßig über interessante Shareware- und PD-Software aus dem Spielebereich. Bislang waren die Amiganer hier etwas unterrepräsentiert, was wir von jetzt ab ändern wollen. Heute lest Ihr sozusagen das "Es war einmal" der Amiga-Shareware-Szene: wie alles begann und was es inzwischen so alles gibt...

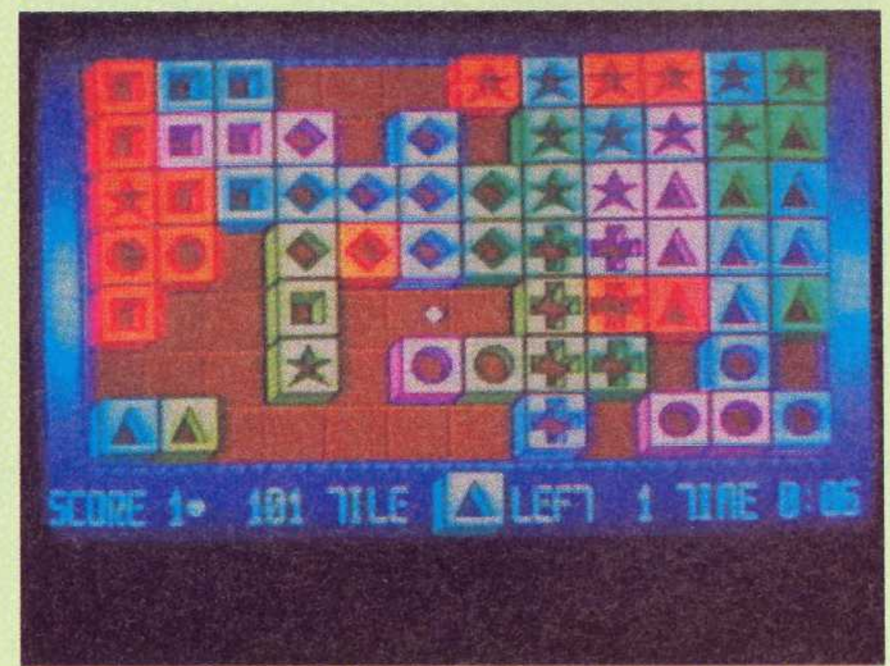
Wir schreiben das Jahr 1984: Commodore kauft die Spiele-Konsole *Amiga* der Joystick-Firma Amiga auf. Der Amiga sollte die Konsolen-Welt revolutionieren. Haupt-CPU 68000 von Motorola, bis zu 4096 Farben gleichzeitig (HAM) und 3 CO-Prozessoren. Commodore entwickelte die Konsole kurzerhand zu einem echten Personal-Computer mit Tastatur und intuitiver Maus-Oberfläche (dem heutigen Windows für PC sehr ähnlich) um.

Am Anfang gab es wie bei jedem neuen Computer-System kaum Software, die man hätte benutzen oder sich gar leisten können. Das rief **Fred Fish** auf den Plan, einen begeisterten Amiga-User. Er sammelte Programme, die etliche ihm bekannte Programmierer zur allgemeinen Verwendung freigegeben hatten, und faßte sie zur **AmigaLibDisk #1** zusammen. Die erste Public-Domain-Reihe für den Amiga war geboren, genau im Januar 1986. Bis heute bringt Fred Fish monatlich zirka zehn neue AmigaLibDisks heraus, mittlerweile sind wir bei Nr. 860.

In der Zwischenzeit veröffentlichten viele User-Gruppen und auch Amiga-Zeitschriften eigene Public-Domain-Reihen, so daß bald das gesamte Spektrum der verbreiteten Amiga-Anwendungsfälle abgedeckt war. Um noch ein paar PD-Reihen aufzuzählen (nicht alle, dazu ist der Markt mittlerweile zu unübersichtlich), seien vor allem **Kickstart, AMOK, Time** erwähnt. Außerdem: *Franz, Taifun, TBAG, Spielekiste, UGA, M&T, R-H-S, AUGE, Bavarian, AMOS* und verschiedene Sammel-Serien, die Fonts (Zeichensätze), Clip Arts (zweifarbige Grafiken für DTP), Grafik (mehrfarbige Bilder), Sound (meist Soundtracker-Format) und Samples (beispielsweise Musikinstrumente für Soundtracker) umfassen. Es gibt auch verschiedene Tool- oder Utility-**Packs**.

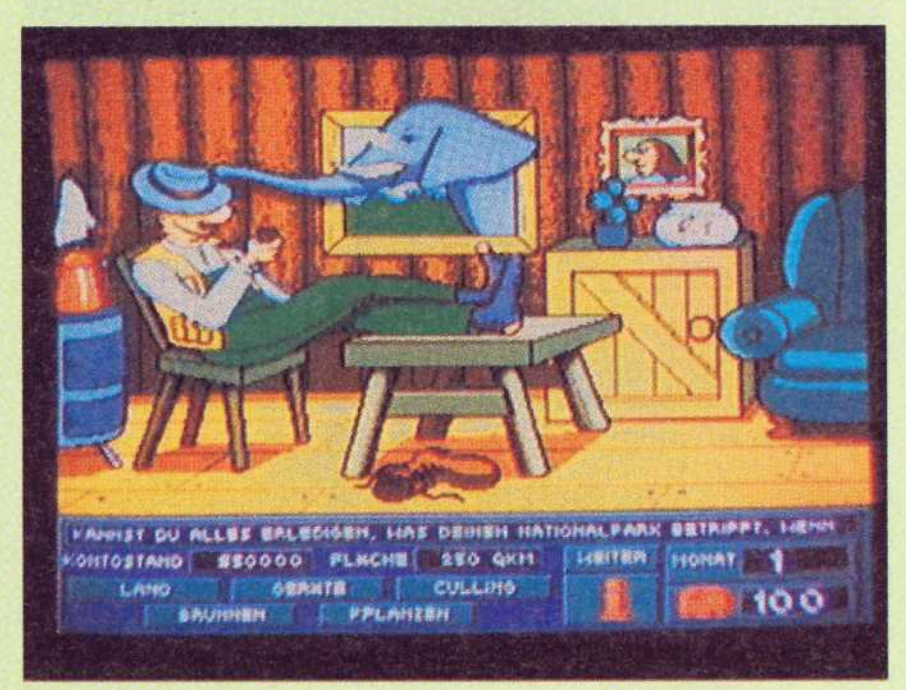
Spiele

Auch im in der Shareware anfangs stark vernachlässigten Spielebereich gibt es mittlerweile eine reiche Auswahl. In letzter Zeit kommen immer mehr Demo-Versionen kommerzieller Spiele-Software auf den Markt. Als Beispiel sei hier etwa das bekannte Fantasy-Rollenspiel "Das Schwarze Auge" genannt. In jedem anderen Genre, ob Adventure (Das Erbe, siehe unten), Shoot'em'Up (Revenge of the Mutant Camel), Jump'n'Run (Peter's Quest), Geschicklichkeit (PipeLine2), Logik (Ashido), Simulation (Elefanten, vom WWF) lassen sich weitere Beispiele finden.



▲ *Ashido*

Im Vergleich zur PC-Welt bietet die Shareware-Szene für den Amiga nach wie vor weitaus weniger Spiele; Tools oder Komplettanwendungen dafür um so mehr. Und noch ein wesentlicher Unterschied besteht gegenüber der Shareware für den PC: Wenn dort z.B. ein Ballerspiel 100 Levels hat (als Vollversion), dann besteht die Shareversion aus ca. 70 bis 80. Beim Amiga gibt es dagegen vielleicht nur 15 bis 30 Levels.



▲ *Elefanten (WWF)*

Ansonsten läuft das Shareware-Verfahren in beiden Lagern gleich ab: Wer die Vollversion eines Programms haben möchte, zahlt einen Obolus an die Programmierer und läßt sich damit bei ihm registrieren. Das sichert dem Nutzer dann Updates "seines" Programms und Infos über neue Projekte der betreffenden Entwickler.

Anwendungsprogramme

Im Bereich der Anwendungsprogramme gibt es jede Menge Shareware, leider auch etliche sogenannte **Krüppel**-Ware (Ausprobier-Software, die in ihrer Funktion so stark eingeschränkt und mit Nutzungshindernissen versehen wurde, daß ein Probieren schon fast keinen Spaß mehr macht). **NComm V2.0.** zum Beispiel, ein DFÜ-Programm, wird so oft von Hinweisbildschirmen unterbrochen, daß ein geregelter Betrieb gar nicht zustande kommen kann.

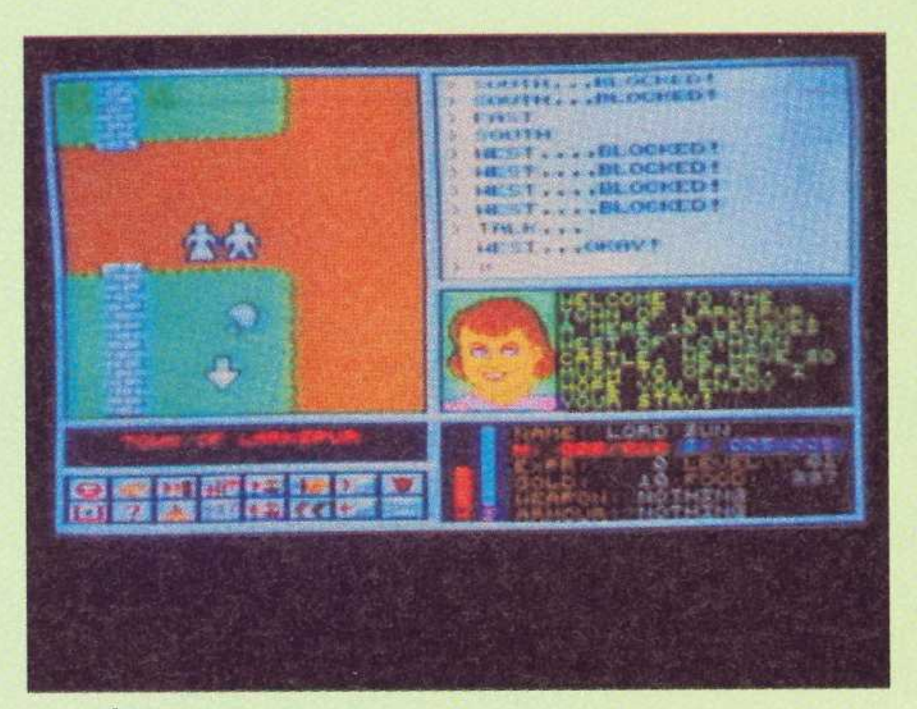
Besser gelöst ist das Ganze bei **Term V3.3**, das außerdem das wohl beste DFÜ-Terminal-Programm überhaupt darstellt. Im kommerziellen Bereich gibt es keine Alternative. Es läuft ab OS2.04. Term V3.3 ist **Giftware** (was nichts mit Gift zu tun hat, sondern mit dem englischen Wort für "Geschenk". Der Programmierer erwartet ein solches bei Gefallen).

Dann wäre da noch der große Bereich der **Demo-Ware.** Beispiele: ReSource, Origins, HyperANSI, OctaMED (bis V2.0 sogar voll nutzbar, allerdings zu Shareware-Konditionen).

Tools

Im Bereich Tools hat sich in letzter Zeit sehr viel getan. Durch die Umstellung von KS1.3 auf OS2.04 (die neueren Amigas A1200/A4000 bieten sogar OS3.0) kamen sehr viele nützliche und hilfreiche Tools nach dem Prinzip der freien und legalen Weitergabe auf den Markt. Hier einige Beispiele:

MachIV, ein umfassendes Tool (Screensaver, Mausbeschleuniger, PopCLI, etc);
ARQ, eine System-Requester-Erweiterung mit netten kleinen Animationen;



▲ *Lothian*



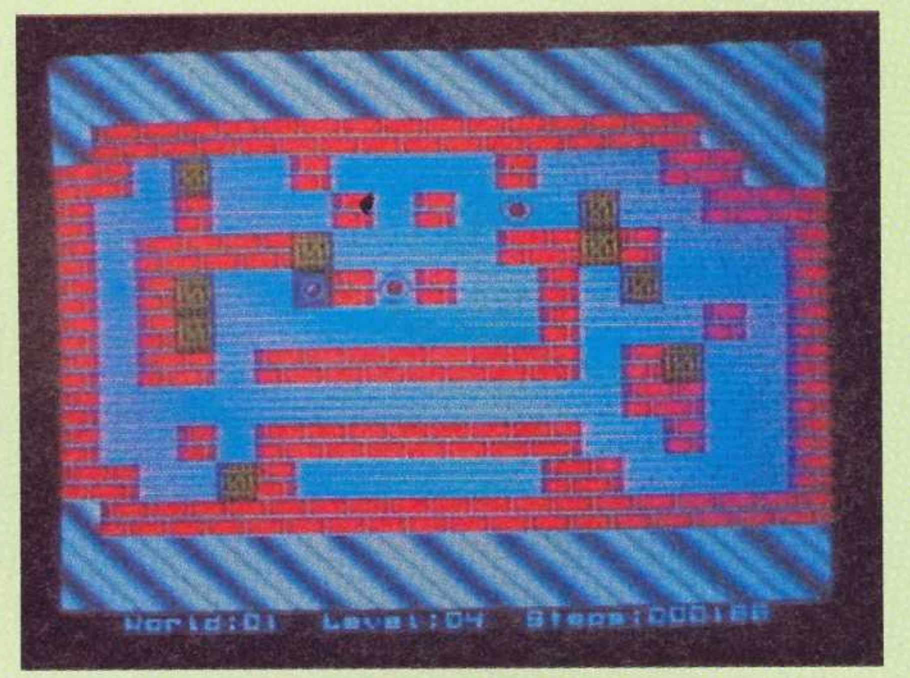
▲ *Revenge of the Mutant Camel*

Assignwedge vereinfacht das nachträgliche Anmelden eines logischen Gerätenamens;
ReqTools bringt luxuriöse File-Requester;
HYPER ist ein Multiview-ähnlicher Textanzeiger für AmigaGuide-Dateien (bei OS3.0 ist Multiview im Lieferumfang enthalten).

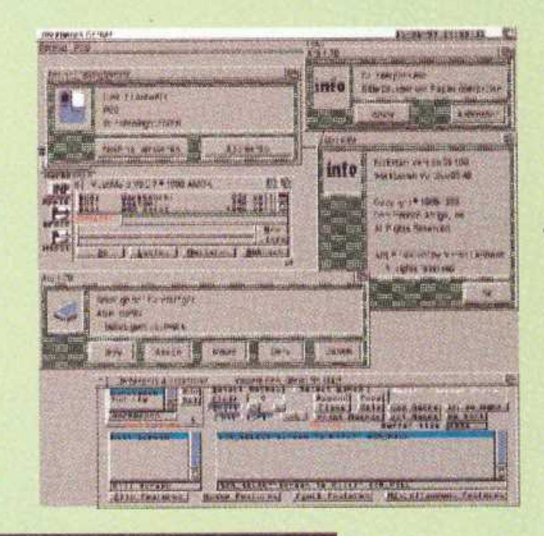
Weniger schön stellt sich das HD-Datenkompressionsprogramm **PowerPacker** dar, denn es läuft gerade mal 15 Minuten, dann gibt es seinen Geist auf. Wie soll man solche Software richtig testen, bevor man sie bezahlt?

Wer von PD und Shareware auf dem Amiga spricht, darf natürlich auch die zahlreichen Anti-Viren-Programme nicht vergessen, die den PD-Gedanken ("schnell zu haben und aktuell") unterstützen. Hier wären **VirusZ**, **BootX**, **AnticiCloVir** und **VirusChecker** als wichtig zu nennen!

Die Preisspanne der versandmäßig vertriebenen Amiga-Public-Domain-Disketten ist sehr groß – unverschämt groß! Es gibt mittlerweile Anbieter, die für eine Diskette 10 DM und mehr verlangen! Andere Händler sammeln Programme aus verschiedenen Serien zu einem Thema (z.B. Workbench 2.04-Tools) und wollen dann 15 Programme für 40 DM loswerden. Das läßt sich mit dem ursprünglichen Shareware-Gedanken kaum mehr vereinbaren.



▲ *Technoban*

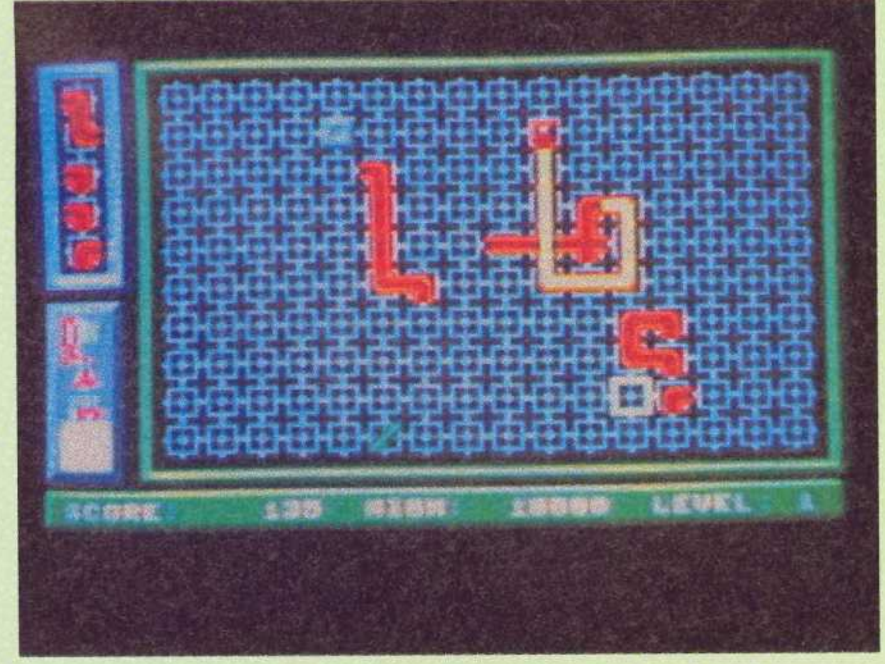


◀ *Tools WB 2.04*

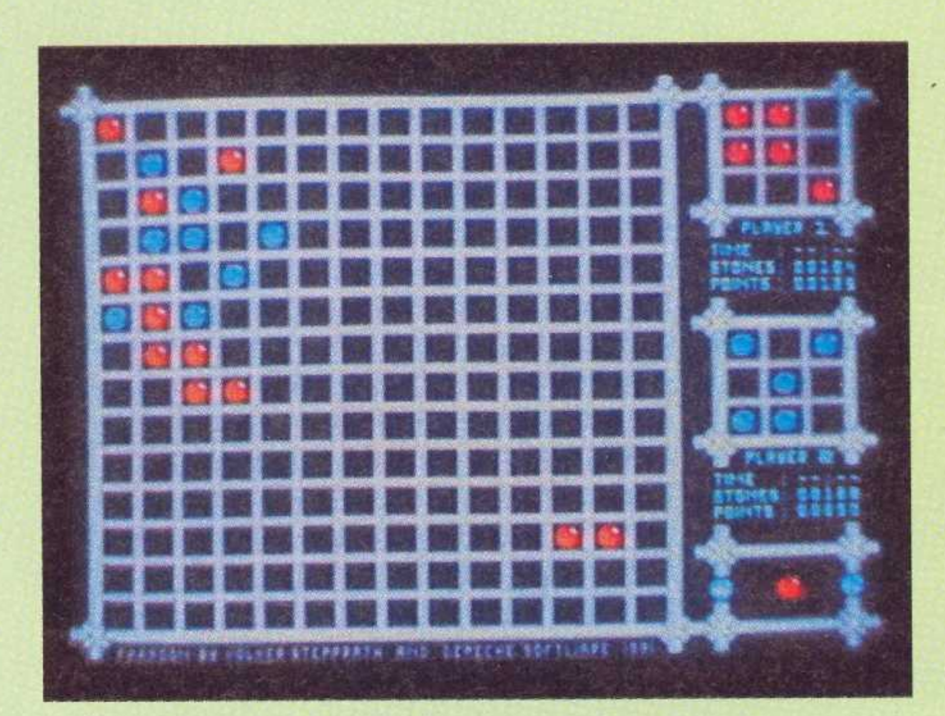
Ein besonderer Fall – und von daher auch besonders interessant – ist "**Das Erbe**": Dieses Spiel wurde von der Bundesregierung in Auftrag gegeben und von der Firma Comad produziert. Anfangs als mehr oder weniger missionarisch-kostenloser Beitrag zum Umweltschutz gedacht, ist es inzwischen zum PD-Game mutiert, das einige BTX-Telesoftanbieter zum wenig missionsträchtigen Preis von 12,90 DM in ihrem Programm haben.

Der faire Kaufpreis pro Diskette liegt bei 1,50 bis 4 DM. Natürlich muß ein PD-Versender auch seine Kosten in irgendeiner Form hereinbekommen. Aber Preisvergleiche lohnen sich – ganz besonders, wenn es um das Angebot von Versendern für Amiga-Shareware und Public Domain geht. In diesem Sinne: fröhliches Sammeln! ■

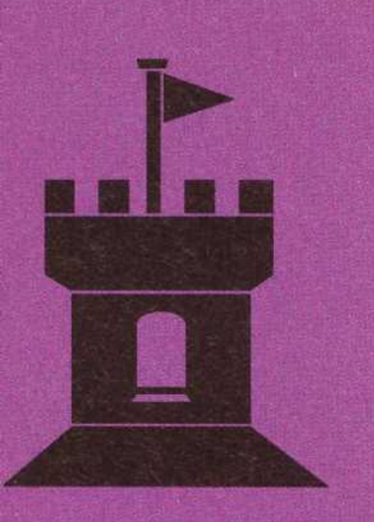
Michael Nicklis



▲ *Pipeline II*



▲ *Paragon*



Adventures

Gespenstischer Druckfehler

THE 7th GUEST

System: **PC-CD-ROM** *(mind. 386DX, 2 MB RAM, 16-Bit-SVGA/512 KB/s, Maus, 10 MB auf HDD, MSCDEX ab V 2.2, unterst. SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, Roland, Sound Canvas, Thunderboard, AdLib Gold)*, VK-Preis: **ca. 180 DM**, Hersteller: **Trilobyte/VirginGames**, England, Muster von: **Hersteller**.

Große Ereignisse werfen bekanntlich ihre Schatten voraus. Im Falle von Virgin Games' neuestem Flaggschiff taten sie das schon seit geraumer Zeit. Da wurden Vor-Versionen gezeigt, Vor-Vor-Versionen, Vorab-Versionen, Alpha-, Beta-, Gamma-Versionen usw. vorgeführt, und auf jeder Messe war ein Stückchen mehr zu bewundern von einem gänsehauterzeugenden Grafikwunder. Und ob Ihr's glaubt oder nicht: Jetzt endlich halten wir ein absolut ohne Wenn und Aber fertiggestelltes Programm in der Hand ...

Was eignet sich besser für dieses Grusical, als es spätnachts noch in aller Heimlichkeit ins CD-ROM zu werfen und mit klopfendem Herzen dessen zu harren, was Virgin uns in den höchsten Tönen angepriesen hat? Ist man im Besitz der notwendigen und ziemlich gediegenen Hardware, läßt sich das auf zwei CDs daherkommende Programm auch ziemlich einfach installieren. Die zum Betrieb nötigen VESA-Treiber werden netterweise mitgeliefert, falls der Computer die gewünschte Software gerade nicht vorrätig haben sollte. Sehr lobenswert. Und dann geht's richtig los.

Ein ca. acht Minuten langes Intro läßt uns einen tiefen Einblick in den miesen Charakter des Oberbösewichts werfen: Henry Stauf ist ein kleiner Ganove, der sich mit Gelegenheitseinbrüchen über Wasser hält. Eines Nachts befördert er jedoch eine Chorknäbin auf dem Heimweg von der Singstunde ins Jenseits, woraufhin sein moralischer Ab- und kriminell-okkulter Aufstieg gesichert ist. Er verlegt sich auf die Herstellung von Puppen und anderem Spielzeug, was beim Nachwuchs des kleinen Dorfes, in dem er sich jetzt niedergelassen hat, für viel Freude sorgt. Zumindest solange, bis ein geheimnisvolles Virus einer größeren Anzahl von Kindern das Weiterleben erspart. Alle Spielzeuge waren Stauf von einer geheimnisvollen Macht im Traum gezeigt worden. Aber wer kann ihm schon was beweisen...



▲ *Spukhaus mit Gruselsound*



▲ *Diese Typen sind nicht ganz echt*

Mr. Staufs unheilvolles Treiben gipfelt darin, daß er sich ein riesiges Haus baut, quasi als sein eigenes Denkmal. In dieses Haus wirst Du als siebter Gast eingeladen, was an sich nicht schlimm wäre, wären nicht die vorigen sechs Gäste darin auf Nimmerwiedersehen verschwunden.

Grandiose Grafik

Der erste Teil des Vorspanns wird auf Buchseiten erzählt, in denen die handelnden Figuren digital zum Leben erwachen. Dem mittelalterlichen Henry Stauf sieht man den miesen Charakter bereits auf zehn Meilen an, der Todesschrei der trällernden Dame schreckt echt auf, und der Erzähler der Story ist einsame Klasse. Im Stauf'schen Haus wird man dann mit hinreißend durchsichtigen Geistergästen konfrontiert, die allesamt so ihre kleinen Geheimnisse haben. Wieso ist der Vamp hinter dem braven Ehegatten (einer anderen Dame) her? Was will eigentlich dieser blasierte Schönling mit Zigarillo? Der Typ mit dem Turban scheint auch nicht ganz dicht zu sein, und dann ist da noch der kleine Junge, der ständig verschreckt durch die Gegend rennt, mal verfolgt, mal einfach so. Und natürlich die weiße Dame, die lockend mit ihren durchscheinenden Armen winkt. Dazu spitze Schreie, gruftiges Gelächter und jede Menge Grafikeffekte, bei denen man sich fragt, ob im Essen wohl LSD gewesen ist. So weit, so schön. Und was ist jetzt Deine Aufgabe als siebenter Gast in dieser illustren Runde? Das weiß nun niemand so recht, denn was ein echtes Adventure ist, das lebt von Rätseln und detektivischem Spürsinn. Rätsel gibt es reichlich, 22, um genau zu sein. Allerdings handelt es sich dabei eher um Denk-, Knobel- und Puzzlespiele und nicht so sehr um Abenteurerkost. Wer jedoch auf Knobel-Spielchen steht, der kommt hier voll auf seine Kosten.

Hochgeistiges

In jedem der 22 Räume des Spukhauses werdet Ihr mit einem anderen Rätsel konfrontiert. Wichtige Hinweise geben die Spielszenen, die die diversen Geister Euch dabei miterleben lassen. Doch Vorsicht – manchmal sind die Sprüche auch ziemlich irreführend. Auf jeden Fall sind



▲ *22 Rätsel gilt es zu lösen*


▲ Angewandte Demokratie: Alle Gäste sollen gleiche Kuchenstücke erhalten


▲ Dieses Fenster "spinnt"



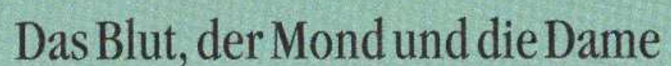
▲ Noch reichlich weiße Flecken auf der Karte


▲ Ein weißes Gespenst darf in keinem Spukhaus fehlen

die dramatischen Einblendungen immer recht unterhaltend. Weniger unterhaltend ist die Tatsache, daß Ihr Euch nicht frei in dem grafisch sehr aufwendig und stilvoll gestalteten Haus bewegen könnt. Ihr könnt immer nur dahin gehen, wo eine freundliche Knochenhand einladend winkt. Alles andere interessiert sich nicht die Bohne für verzweifelte Klick- und Gehversuche seitens der Maus. Das ist auch der Grund dafür, daß die Bewegungsabläufe bzw. Wege oft langwierig und auf die Dauer doch etwas eintönig werden. Die Puzzles wiederum sorgen dafür, daß Ihr trotzdem reichlich durch die Gegend düst, denn zu Beginn sind Euch nur wenige Zimmer zugänglich. Immer wenn Ihr ein Rätsel gelöst habt, öffnet sich eine weitere Tür – und das muß nicht immer die am nächsten gelegene sein.

Auf einem jederzeit zugänglichen Plan des Hauses könnt Ihr sehen, in welchem Raum Ihr das Rätsel schon gelöst habt (rot gefärbt), in welchem Raum Ihr jetzt wohl Euer Glück versuchen könnt (gelblich) und welche Räume zwar da, aber leider noch verschlossen sind. Will es mal gar nicht weitergehen, könnt Ihr einen Blick in das in der Bibliothek ganz zufälligerweise ausliegende Notizbuch von Old Man Stauf werfen. Das lüftet in drei Stufen den Schleier des Geheimnisses, dem Ihr gerade auf der Spur seid. Mit einem bißchen Geduld und Nachdenken sind die meisten Puzzles jedoch auch ohne diese Hilfe zu meistern. Wobei es allerdings wirklich Probleme gibt, das sind die Rätsel, in denen mit der Sprache gespielt wird. Da sind die Aufgabenstellungen für Leute, deren Muttersprache nicht das Englische ist, fast unmöglich schwer. Wer kommt schon darauf, aus den Büchsen im Küchenschrank (die eine elendigliche Anzahl an Ypsilons aufweisen) einen Spruch zusammenzustellen, der mit SLY GYPSY anfängt...

Da ist es schon einfacher, im Eßzimmer die Torte, die dezent mit Totenköpfen und Grabsteinen auf grünem Zuckerguß verziert ist, für die illustren Gäste in jeweils fünf gleiche Teile zu teilen (schließlich soll keiner einen Schädel zuviel mampfen). Die Spinnenverzierung auf dem bunten Glasfenster ist relativ einfach anzubringen, sobald man einen Weg gefunden hat, die Spitzen des Sterns quasi in einer Linie zu verbinden. Staufs geistiger Wutschrei ist hörenswert. Auf der Bettdecke im Obergeschoß muß aus den Buchstaben eine Botschaft geklickt werden, die sich mit dem Zustand des Himmels und den eigenen Schicksalsaussichten befaßt. Stauf hatte wirklich einen sehr skurrilen Humor! Im anderen Schlafzimmer wachsen plötzlich vier weiße und vier schwarze Schachfiguren aus dem Boden. Die schwarze Reihe muß nun mit der weißen die Plätze wechseln. Dabei folgen die Figuren reichlich undurchsichtigen Regeln; es ist schwer zu durchschauen, wann sie wohin gezogen werden können. So dauert es, bis man den Dreh raushat, denn um die sonst oft zu einfachen Puzzles zu erschweren, muß man die Regeln der einzelnen Spiele erst einmal selbst herausfinden.

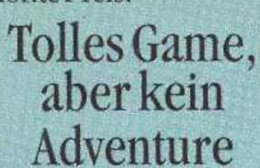


Das Blut, der Mond und die Dame

Im Labyrinth-Teppich muß dem Blut, das aus dem Herzen strömt, ein Weg bis zum Ausgang geöffnet werden. Blickt man dagegen durch das Teleskop in der Bibliothek, wird man mit einer ganz neuen Perspektive des Mondes belohnt, auf dem wieder einmal Buchstaben zu einem unmöglichen Satz geordnet werden müssen. Fies wird es dann, wenn auf einem Schachbrett acht Damen so angeordnet werden sollen, daß keine die andere unmittelbar bedroht. Das bringt graue Haare und den Schwur: Nur noch dieses eine Rätsel!

Wie gesagt, für Knobelfreunde bringt The 7th Guest bestimmt eine Menge Spaß, denn alles ist mit schicker Gruselgrafik und Gänsehaut-Sound verpackt (falls man einen schnellen Rechner und die hundertprozentig richtige Hardware besitzt, andernfalls ruckelt und jault es gar jämmerlichst). Liebhabern von Puzzlegames ist das Spiel also wärmstens zu empfehlen – da stört nur der überhöhte Preis.

▲ Nur jeder 3. und 5. Buchstabe gilt

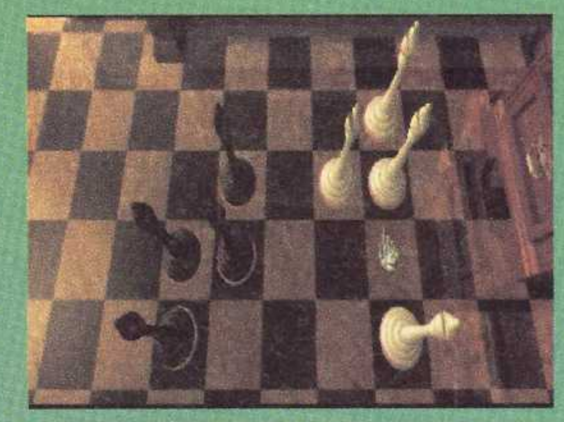


Tolles Game, aber kein Adventure

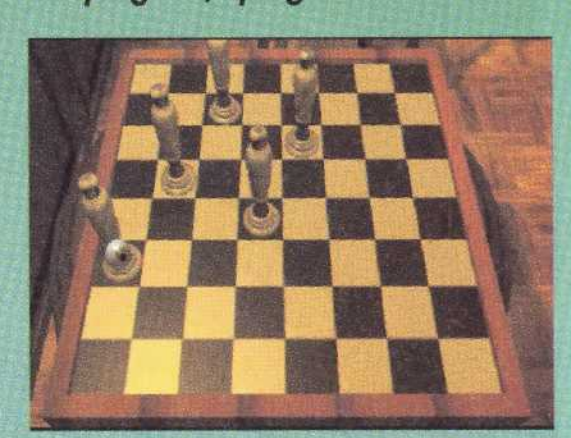
Zum Prädikat Adventure, das diesem Spiel seit Anbeginn anhaftet, ist dagegen zu sagen, daß es absolut und total daneben ist, ein völliger Druckfehler. Also Hände weg, wenn Ihr Kyrandia-Fans oder King's-Quest-Fanatiker seid: Für Euch ist dieses Programm nichts. Und deshalb müßte es von Rechts wegen auch eigentlich in der Rubrik Denk- und Knobelspiele getestet werden. Die gibt es nicht? Oh, so ein Pech aber auch... ■

tl


▲ Rein geistige Liebe


▲ Kapiert hier einer die Regeln?


▲ Spieglein, Spieglein...


▲ Hier gibt's graue Haare

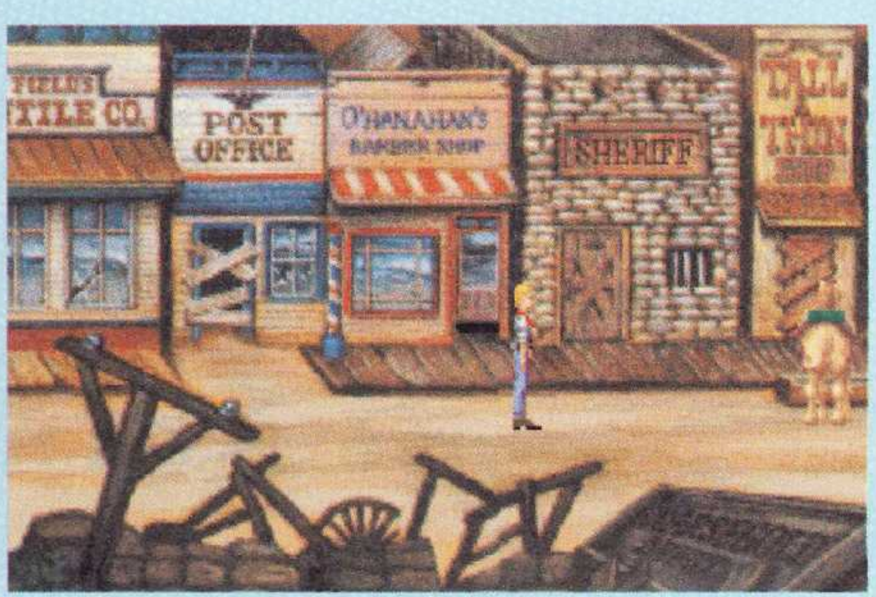
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Motivation ....für Abenteurer	6
....für Knobler	10
Gesamtnote	8/10
»GUT«	

Fuzzys digitaler Enkel

Eigentlich sollten seine Memoiren schon in einer der letzten Ausgaben veröffentlicht werden. Aber dann kamen ein paar Gringos auf die Idee, den Postzug Kassel-Eschwege zu überfallen, behauptet Deputy Peter Schmitz...

FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST

System: **PC** *(mind. 286, 640 KB RAM, VGA, 10 MB auf HD, unterst. AdLib, SoundBlaster, Roland, General MIDI, Maus, Joystick)*, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sierra On-Line**, USA, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Vorsicht: In den Abgasen dieses Pferdes überlebt niemand*



▲ *Wie im Film: Der Barkeeper ist immer zu einem Späßchen bereit, der Doc trinkt seine Langeweile weg*

Glücklicherweise konnten wir auf unserer Shilo-Ranch ein zweites Treffen mit dem Star aller Stars arrangieren, dessen Geburtsurkunde den wildernden Al Lowe als Vater auszeichnet. Zwischen zwei T-Bone-Steaks sprach unser Wildwest-Korrespondent Peter "Steelguitar" Brown mit Freddy Pharkas. Doch lassen wir ihn selbst zu Wort kommen, den Medizinmann unter den Giftmischern, den Rächer der Witwen und Waisen, den Herzens- und Zungenbrecher des Wilden Westens:

"Hör zu Gringo, was ich Dir und Deinen Jüngern jetzt erzähle, das paßt eigentlich auf keine Büffelhaut, so unglaublich ist das. So eine Geschichte, die passiert einem nur einmal in Leben. Aber dazu muß ich weit ausholen."

Freddy holt sein Fotoalbum heraus und zeigt dem neugierigen Publikum erst mal ein paar hübsche Shots aus seiner Kindheit.

"Sah ich nicht gut aus, als ich meinen Dad mit der Wasserpistole kaltstellte? Ha, ich übte über Jahre hinweg so lange, bis ich der beste Schütze im Wilden Westen war. Die Girls lagen mir zu Füßen, ja, bis eines Tages so ein Bandit dahergelaufen kam und mich zum Duell herausforderte. Und was soll ich sagen: Er war einsam, aber schneller!"

Rückblick

"Ich hatte noch Glück im Unglück, denn Kenny the Kid – so sein Name – traf mich nicht richtig. Aber immerhin gut genug, um mich dem Gespött der Öffentlichkeit auszusetzen. Er blies mir mein rechtes Ohrläppchen weg! Ihr könnt Euch ja bestimmt vorstellen, wieviel Respekt Euch ein Pistolenheld ohne Ohrläppchen einflößt, und so hab' ich mir diese Karriere auch gleich abgeschminkt. Weil ich aber nicht nur schnell mit der Hand, sondern auch klug im Kopf bin, hab ich mich bei der Abendschule eingeschrieben und Pharmazie gepaukt. Als Apotheker, so dachte ich mir, kann man immer gut verdienen: Krank sind die Leute immer. Und wenn nicht, dann bilden Sie sich's eben ein. Meine bescheidenen Ersparnisse haben sogar dafür gereicht, ein Haus in Coarsegold nebst zwei Kutschenladungen voller Chemikalien zu kaufen. Und so mixe ich seit Jahren Tinkturen, drehe Pillen und bin auch bislang ganz glücklich dabei. War ich jedenfalls so lange, bis unsere neue Dorfschullehrerin Penelope auftauchte. Man, die konnte einem echt den Kopf verdrehen.

Die Sierra-Musiker nahmen meine Retrospektive gleich zum Anlaß, einen Karaokewettbewerb zu inszenieren. Zu einem Folksong blenden sie Texttafeln ein, damit alle Greenhorns meine Geschichte nachsingen konnten. Ha, das nenne ich Vermarktung.

Aber, egal. Viel spannender ist ja das, was mir erst vor ein paar Tagen passiert ist. Es fing alles damit an, daß ich – wie jeden Tag – ein bißchen durch Coarsegold spazierte und mich downtown ein wenig umsah, bevor ich zu meiner Apotheke marschierte. Penelope wirkte merkwürdig steif, als ich sie vor der Schule angesprochen habe. Wahrscheinlich gingen ihr die Gören auf die Nerven, die draußen herumtollten. Was soll's, die Rubel, pardon: Nuggets rollen ja bekanntlich nur, wenn der Boss im Geschäft ist. Weil die Sierra-Designer von meiner geistigen Kapazität nicht besonders überzeugt waren, haben sie das üble Gerücht in die Welt gestreut, mit dem Aufschließen meiner Ladentür wäre mein Hirn schon zur Hälfte ausgelastet." *(Anm. von "Steelguitar" Brown: Es stimmt sogar, man blicke auf die Punktzahl!)*

Ist ein Doktor unter den Anwesenden?

"Aber kaum war ich im Laden, kam auch schon die wehleidige Kundschaft angerannt. Penelope, meine heimliche Liebe, verlangte ein Mittel gegen ihre Schweißausbrüche, die ihr psychisch arg zusetzten. Flugs verschwand ich in meinem Hinterstübchen, um mit Hilfe des Rezepte-Handbuchs das Wunderwässerchen zu mischen. Ist auch für Nicht-Apotheker 'ne einfache Sache: Flüssigkeiten gehören immer ins Reagenzglas, Pulver und Granulate werden erst auf der Waage abgewogen und dann zusammen im Becher verrührt. Wichtig ist, daß die Mengenangaben vom Rezept stimmen, damit die Kundschaft keine blauen Wunder erlebt.

Gleich nach Penelope betrat Madame Helen mein Geschäft. Als Besitzerin eines Restaurants jammerte Sie mir die Ohren wegen des Bratengeruchs in ihren Kleidern voll. Ja, sie kriege im wahrsten Sinne des Wortes ihr Fett weg... Ob ich ihr nicht ein extrastarkes Parfum herstellen könne. Klar konnte ich. Ja, und weil aller guten Dinge drei sind, kam zu

guter Letzt noch Madame Ovaree hereinspaziert, die einen etwas pikanten Wunsch äußerte. Die Chefin des hiesigen Nachtclubs wollte ein Mittel gegen die in ihren Kreisen üblichen Beschwerden mit dem Namen "Schwangerschaft", also ein Verhütungsmittel. Wäre ja alles kein Problem, wenn nicht der volltrunkene Doc so eine fürchterliche Handschrift hätte. Hat das Rezept wohl geschrieben, als er zu tief ins Glas geblickt hat."

Tür zu!

"Ihr werdet es nicht glauben: Kaum hatte ich ein paar Mixturen verkauft, kam auch schon der Trunkenbold von Sheriff an und wollte meinen Laden dichtmachen, von wegen Feuerschutzbestimmungen und so'n Kram. Er meinte, der Laden bzw. das Haus seien aus Holz und das brenne eben besonders gut. Daß die anderen Hütten aus dem gleichen Holz gebaut sind, wollte er nicht hören. Vielleicht konnte er's auch nicht mehr vor lauter Alkohol, denn der Schluckspecht trinkt mehr Feuerwasser am Tag als eine Whiskey-Destillerie herstellen kann. Ich habe mich natürlich nicht einschüchtern lassen, weil gleich ein paar neue Probleme anstanden. Ihr könnt Euch nämlich kaum vorstellen, wie es um die Luftqualität in Coarsegold bestellt ist.

Wie Ihr sicher wißt, erzeugt Kohl nicht nur Blähungen, sondern treibt auch schwarze Dämpfe ins Gehirn. Und unsere Pferde sind anscheinend besondere Liebhaber von Kohlköpfen. Jedenfalls leiden die Gäule an fürchterlichen, gasförmigen... ähem... Verpuffungen, kurz: Alle paar Sekunden schießen sie eine Salve von Verdauungsübeln in die Luft. Und das riecht nicht nur penetrant, sondern ist auch noch derart giftig, daß jedem Bewohner von Coarsegold innerhalb von wenigen Minuten im Freien die Puste ausgeht.

Tja, und mir als Chemiker oblag es nun, den Pferden eine lindernde Tinktur zu mixen, was nicht so schlimm wäre, wenn ich nicht vorher die Zusammensetzung der Pferdegase hätte analysieren müssen, was wiederum nur nach der Abnahme einer Probe geht... Ekelhaft, sag' ich Euch. Aber, was tut man nicht alles für das Allgemeinwohl?

Um Coarsegold war es nämlich gar nicht gut bestellt, der Hochglanzlack unserer malerischen Dorf-Fassade blätterte schneller, als er aufgetragen werden konnte. Der angrenzende Sumpf hatte es mit seinem bestialischen Gestank schon soweit gebracht, daß viele Bewohner bereits geflüchtet waren und wir kurz vor dem Status einer Geisterstadt standen. Schließlich entdeckte ich, daß jemand im Hintergrund die Fäden zog, und als ich schließlich eines Tages zum Duell aufgefordert wurde, da...

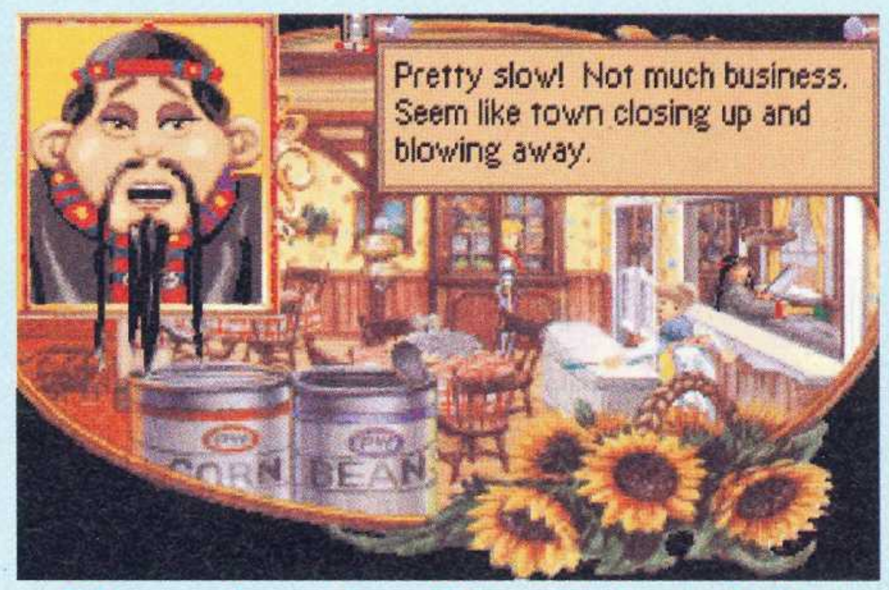
Aber: Gemach, Gemach. Ich will Euch ja nicht alles erzählen, und das Spannendste damit vorwegnehmen. Es kommt alles noch chaotischer, dreister und witziger.

Die Gringos von Sierra haben von all dem ein paar hübsche Bilder geschossen und einen netten Film gedreht. Ich wäre fast aus dem Sattel gefallen, so sehr ähnelten die Bilder einem Gemälde. Muß wohl am Material gelegen haben, denn die Sierras murmelten dauernd etwas von VGA-Karten, und sogar durch unsere Wildwest-Windows der Größe 3.1 konnte man noch alles glasklar erkennen. Und was ein echter Cowboy-Film ist, da darf natürlich auch die stilechte Country- und Westernmusik nicht fehlen, für die verschiedene Bands mit den klangvollen Namen The AdLibs, SoundBlasters, Rolands und sogar ein ranghoher Militär mit dem Namen General MIDI verantwortlich zeichnen. Wie bei allen Sierra-Filmen spielen last not least Mäuse eine große Rolle, die hier als gelehrige Nager auf acht wichtige Kommandos dressiert wurden."

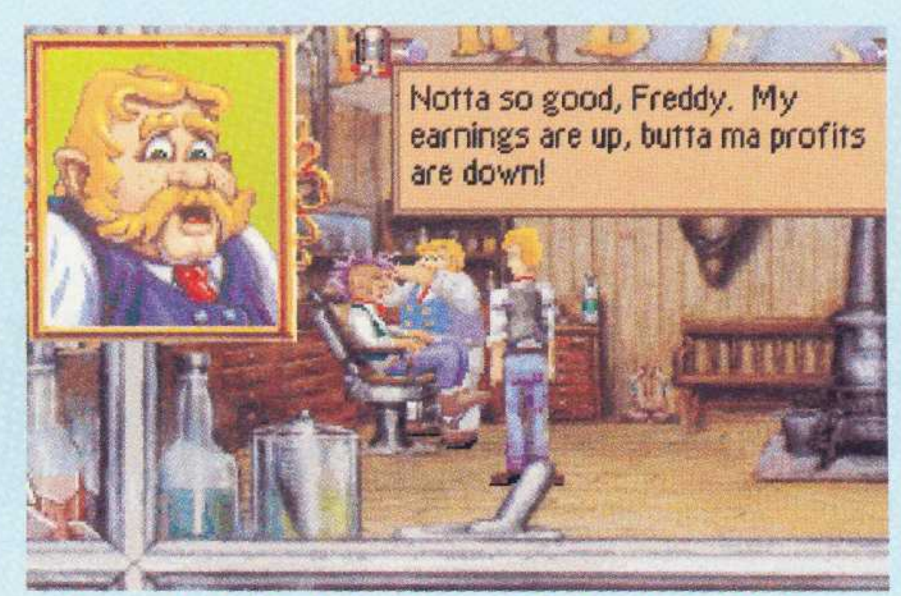
Spricht's und macht eine lange Pause. Unser Interview- oder besser Monologpartner Freddy Pharkas hat sich fürs erste müde geredet.

Lassen wir ihn daher seine Siesta in der Mittagshitze halten und versichern den Freunden der Sierra-Studios, daß die Versoftung seines Lebenswerks mit reichlich schrägem Humor gewürzt ist und ein Western-Klischee nach dem anderen gnadenlos durch den Kakao zieht. Greenhorns, die genug Phantasie für die teilweise knackigen Rätsel mitbringen, werden sogar eine gewisse Seelenverwandtschaft des Hauptdarstellers mit Fuzzy aus der 70er-Jahre-Serie "Western von gestern" entdecken. Einzig der amerikanisch dahingenuschelte Slang der Bildschirmhelden dürfte eingeschworenen Teutonen einige Kopfschmerzen bereiten. Ansonsten sorgt schon allein das Sierra-eigene Adventuregerüst für gehobenen Spielspaß. Und da sollte der Teil 2 eigentlich nicht lange auf sich warten lassen... ■

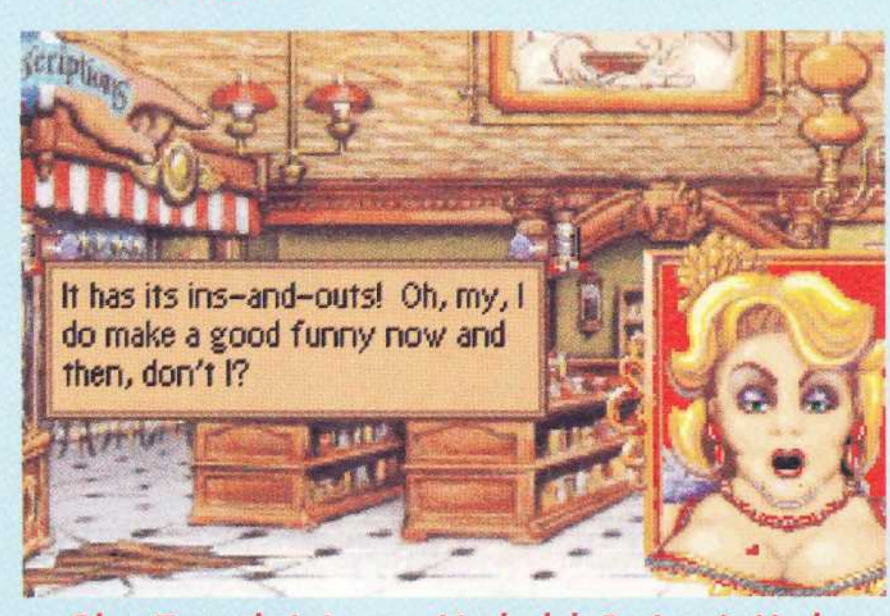
Peter Braun



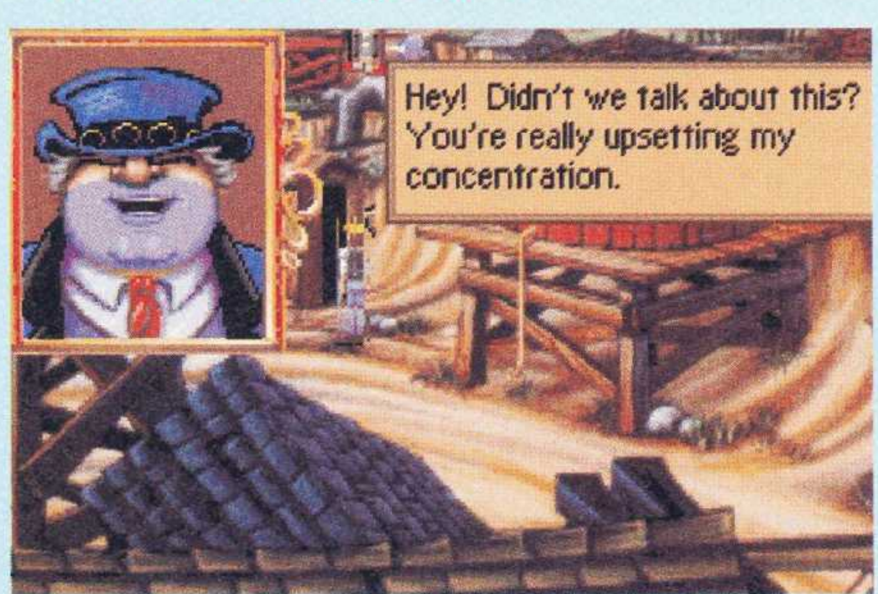
▲ *Führt ausnahmsweise mal keine Wäscherei – der hiesige Chinese verdingt sich als Koch*



▲ *Hier geht der Punk ab. Der Dorf-Irokese läßt sich die Haare stutzen*



▲ *Ohne Zaster kein Laster – Nachtclub-Besitzerin Madame Ovaree ist leider knapp bei Kasse*



▲ *Ooops, dieses Klo ist schon besetzt! An wen erinnert uns bloß dieser Mann?*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

Tentakel-

Ein Hundeleben droht der Menschheit in Lucas Arts' neuestem Comic-Abenteuer. Als Haustiere sollen die Menschen enden...



▲ *Der Schauplatz des Debakels: Dr. Fred's Haus*

THE DAY OF THE TENTACLE

System: **PC,** geplant für: **CD-ROM,** empf. VK-Preis: **ca. 120 DM,** Hersteller: **Lucas Arts,** USA, Muster von: **Softgold, 41564 Kaarst**



▲ *Das Expertenteam kurz vor dem Zeitsprung*

Eine purpurne Zukunft erwartet die Menschheit in **The Day of the Tentacle** von Lucas Arts. Purpur nicht etwa, weil alles so schön wird, sondern vielmehr, weil sich das Purpur-Tentakel zum Herrscher der Welt aufgespielt hat und nun die Menschheit gnadenlos terrorisiert. Und das kam so:

Eines schönen Sommertages schlenderten das grüne und das Purpur-Tentakel um das Haus von Dr. Fred Edison herum. Ja, Ihr habt richtig gelesen: Es handelt sich um genau jenen Dr. Fred aus Maniac Mansion. Von der Bonbonfarbe einer Pfütze Chemieabfällen angezogen, die Dr. Freds Sludge-O-Matic in einen Bach spie, probierte das Purpur-Tentakel einen kräftigen Schluck und mutierte. Es wurde superintelligent, bekam Arme und zudem den unbändigen Wunsch, die ganze Menschheit zu versklaven.



▲ *Hoagie nervt Benjamin*



▲ *Dies ist KEIN Zeitsprung ...*

200 Jahre in der Zukunft sieht es dann auch entsprechend trostlos aus. Die Tentakel habe die totale Macht, Menschen werden nur noch als Haustiere gehalten, entsprechend ausstaffiert, kupiert und auf Dressurausstellungen vorgeführt. Dieses erbärmliche Schicksal kann den Menschen nur erspart bleiben, wenn es Bernard, ebenfalls bestens bekannt aus Maniac Mansion, und seinen zwei neuen Freunden gelingt, in der Zeit zurückzureisen und den Sludge-O-Matic abzuschalten, bevor das Tentakel davon trinkt. Zu diesem Zweck begeben sich die drei Gestalten in den Chron-O-John, die Zeitmaschine des Dr. Fred.

> **„Witzige Story, kaputte Typen und gnadenlose Tentakel!"**

Natürlich geht das Vorhaben gründlichst schief (wäre ja auch zu einfach gewesen), und jeder der drei landet nach einem Teildefekt des Chron-O-John in einer anderen Zeit. Am glücklichsten hat es noch Bernard erwischt; er bleibt in der Gegenwart bei Dr. Fred. Seinen Freund Hoagie, Medizinstudent und Heavy Metal-Fan, hat es 200 Jahre in die Vergangenheit gespült. Hier wird gerade die Verfassung der U.S.A. ausgearbeitet – falls man das so nennen

Debakel

möchte. Die Dritte im Bunde, Laverne, hängt 200 Jahre in der Zukunft in einem Orangenbäumchen fest und kann sich nicht selbst befreien.

Glücklicherweise können die drei noch Gegenstände und Nachrichten durch die Spülung (!) des Chron-O-John austauschen. Es liegt nun am Spieler, die Menschheit vor dem Pudelstatus zu bewahren.

Die Macher von **The Day of the Tentacle**, die auch für eine Mitarbeit an Monkey Island 2 verantwortlich zeichnen, haben den Konsumenten dieses interaktiven Comics eine harte Nuß vorgesetzt. Durch Umschalten zwischen den drei Charakteren kann jeder einzeln gesteuert werden. Aktionen in der Vergangenheit wirken sich direkt in Gegenwart und Zukunft aus.

Um Laverne von dem Orangenbaum loszubekommen, muß Hoagie George Washington dazu überreden, den Baum zu fällen. Der Präsi fällt aber nicht so einfach irgendeinen Baum, es muß schon ein Kirschbaum sein. Vielleicht kann man da mit etwas Farbe nachhelfen?

Manche der Aufgaben, vor die der Spieler gestellt wird, sind etwas skurril, passen aber hervorragend in die sowieso schon verrückten Szenarien, in denen sich die Figuren bewegen. So muß Hoagie zum Beispiel ein Pferdegebiß besorgen.

Nur gut, daß das gute Tier seine Dritten in ein Glas legt, bevor es einpennt. Die Grafiken des Adventures geben dem Ganzen dann endgültig einen Comic-Charakter, der das Spiel wirklich zum interaktiven Film werden läßt. Der Charakter der Spielfiguren wird durch deren Gangarten und Bewegungen zusätzlich unterstrichen. Besonders Laverne hat eine Latsche, die den Spieler zum Kopfschütteln bringt.

Außer den vielen bunten Sachen, die **The Day of the Tentacle** zu bieten hat, ist der Sound erwähnenswert. Die Diskettenversion wird teilweise Sprachausgabe enthalten, auf der CD-ROM-Version wird sogar das komplette Spiel vertont. Wer sich des Englischen nicht mächtig fühlt, wird mit einer komplett deutschen Ausgabe dieses Spiels bedient, inklusive der Sprachausgabe.

Lucas Arts hat sich mit **The Day of the Tentacle** mächtig ins Zeug geschmissen und einen Reißer produziert, der sich durchaus mit den beiden Teilen von Monkey Island messen kann. Wer auf Adventures mit witziger Grafik, kaputten Typen und skurriler Story steht, sollte sich dieses Teil auf keinen Fall entgehen lassen!

tmb



▲ ***Nur mit Mühe überlebt man diese Brühe***

ASM HIT



▲ ***Sieht aus wie ein WC, ist aber der Chron-O-John***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

RETURN OF THE PHANTOM
- Preview -

System: **PC**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Hersteller**.

Crescendo mortale

Nicht nur Dracula steht von den Filmtoten wieder auf; auch die anderen Gruselgestalten müssen erneut dran glauben. Diesmal ist es das Phantom der Oper, das nicht tot bleiben darf.



▲ *Wer hat da nach mehr Licht gefragt?*

Die Pariser Oper steht vor einer besonderen Premiere, der Uraufführung einer Oper namens "Don Juan's Triumph". Dieses musikalische Meisterwerk wurde vor mehr als 100 Jahren von keinem geringeren geschrieben als von Erik, besser bekannt als das **Phantom der Oper**. Die Partituren wurden zusammen mit einem menschlichen Skelett, von dem angenommen wird, daß es sich um die Überreste des Phantoms handelt, in den Katakomben unter der Oper gefunden. Während der Aufführung kommt es zu einem unerwarteten Zwischenfall. Einer der massiven Kronleuchter macht sich selbständig und stürzt in das illustre Publikum... – genau jene Katastrophe, die das Phantom vor über 100 Jahren auslöste, bevor es verschwand. Wer hat diese Tat begangen? Geistert das Phantom etwa immer noch durch die unterirdischen Gänge? War hier ein Verrückter am Werk, der das Phantom kopiert? Oder handelt es sich um einen simplen Unfall? Fragen, die die Polizei zu klären hat.

Zufälligerweise ist einer der Patrone des Opernhauses bei der Polizei und gleichzeitig die Spielfigur. Der Spieler von **Return of the Phantom** darf sich also an die Aufgabe machen, Licht in die Finsternis zwischen den Sitzreihen zu bringen und den Übeltäter entweder zu verhaften oder zu exorzieren. Zu diesem Zweck läuft die Spielfigur in der grafisch sehr detaillierten Oper herum und kommuniziert mit anderen Personen.



▲ *Plüsch, Putten und Plunder*

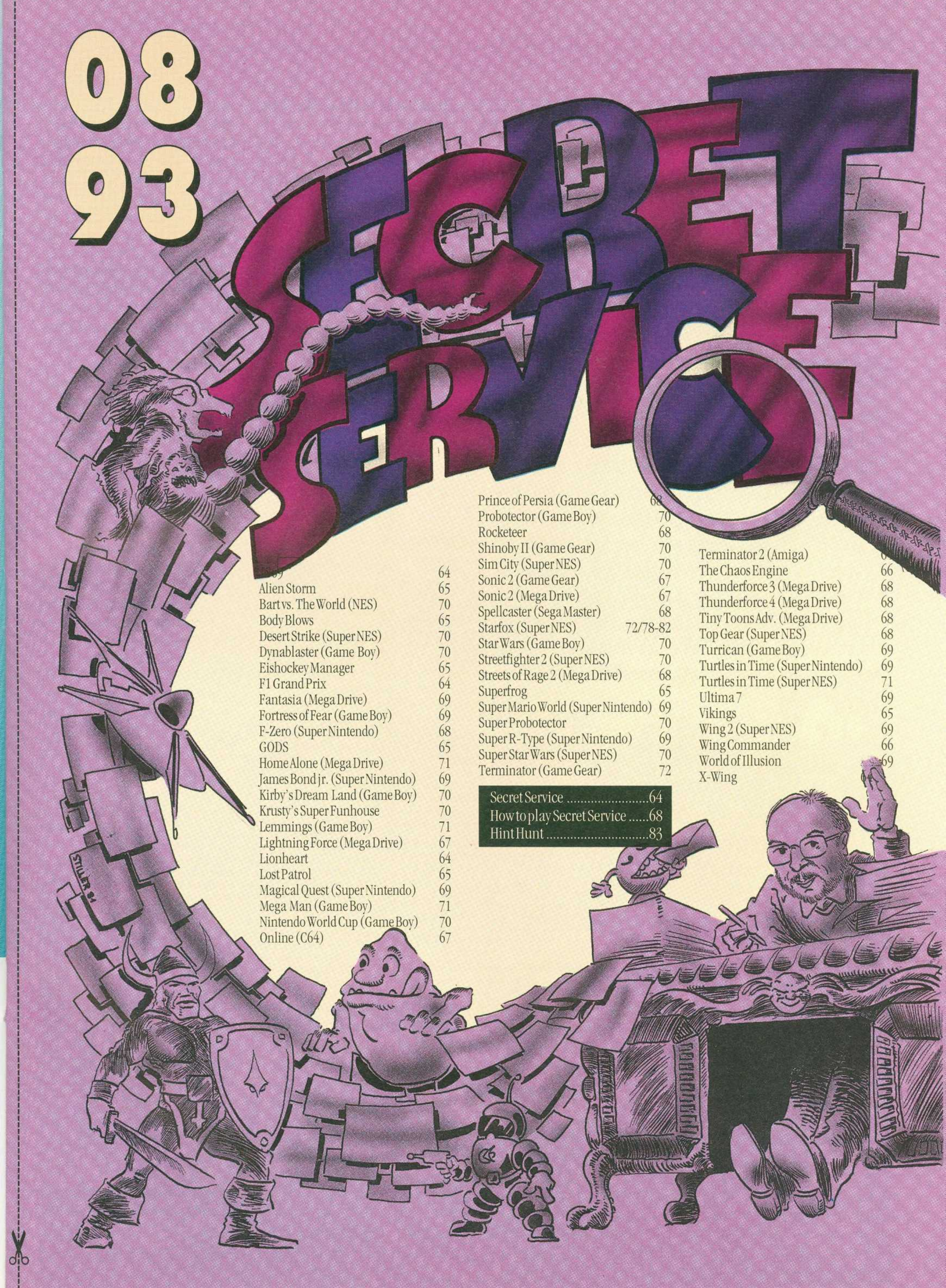
PREVIEW



Kein Orchester im Graben...

Untermalt wird das Ganze mit Sound, der recht gut zum jeweiligen Szenario paßt. Ob MicroProse mit der Story von **Return of the Phantom** halten kann, was das Preview verspricht, werden wir in einer der nächsten Ausgaben der ASM sehen. ■

tmb


08
93
SECRET SERVICE

ICH bin der Secret Service WIR sind Legion!

Nach nunmehr drei erfolgreichen Tipbörsen fragt Ihr Euch vielleicht "Wie schafft der das jeden Monat, so viele Seiten mit Tips zu füllen?". Nun, natürlich geht das nur mit einem Trick. Ich habe nämlich Hilfe von einer ganzen Horde Unteragenten, die ich Euch hier einmal vorstellen möchte. Da ist zum einen Roland "Flinkfinger" Heibert, der für mich die PC-Einsendungen überprüft und in eine heftgerechte Form bringt. Ähnlich ist auch das Aufgabengebiet von Carsten "Der Commodore" Trapp gelagert. Er ist für Amiga und Konsolen zuständig. Letzter in der Runde ist Arndt "Das Ohr" Grass, der jeden Mittwoch mit mir zusammen die Zeit beim Hotline-Telefon-Marathon verbringt. Last but not least seid Ihr der wichtigste Faktor beim Secret Service. Ja, alle die kleinen und geheimen Spielefreaks, die mir jeden Monat zuhauf die Ergebnisse durchgezockter Nächte zusenden. Allen einen schönen Dank für die tatkräftige Unterstützung. Wer zu unserer kleinen Organisation dazustoßen möchte, sollte sich einmal den How-to-Play-Beitrag im Innenteil durchsehen. Hoffe, ich höre von Euch.

Agent 08/15

Lionheart

Energieprobleme lassen sich bei $C138E5 beseitigen, die Anzahl der Leben bei $C138E7. Falls diese Adresse nichts bewirken sollte, versucht es noch einmal bei $C138E4. Am besten ist es, den TFD-Befehl zu benutzen! ■

Christian Wyrwich

Ist ja alles schön und gut, wenn Ihr das Spiel schon gelöst habt. Aber wurde Valdyns Freundin Ilene auch wieder geheilt? Nein? Dann liegt das daran, daß Ihr das Amulett nicht gefunden habt, das löwenmäßig versteckt ist. CHRISTIAN LOFERER allerdings hat es gefunden, und seine Karte zeigt den versteckten Eingang zum Aufbewahrungsort. Das Amulett findet man nämlich in einer geheimen Höhle im Vulkan-Level. Der Eingang ist leicht zu erreichen, indem man sich auf einem Felsbrocken mit dem Kampfsprung über die Lava bewegt.

Eine kleine Korrektur bei dem Cheat zu Lionheart wäre noch anzubringen:
Valdyn geht in die Hocke, Ihr geht in den Pausenmodus (<P>), und mit <Strg> sowie HELP bringt Ihr den Screen zum Rütteln und aktiviert den Cheat-Modus. ■

Carsten Trapp

F1 Grand Prix

JÜRGEN LIED möchte uns gerne seine persönlichen, ultimativen Abkürzungen mitteilen, denn die in Ausgabe 5/93 waren ihm nicht konsequent genug – also los...

Imola:
Die 'Acque Minerale' lädt geradezu zum Geradeausfahren ein, allerdings sollte man vorher in den 4. Gang zurückschalten, da man sonst die folgende Rechtskurve nicht mehr bewältigt. Wenn es dann bergauf geht, könnt Ihr im 6. Gang mit Vollgas die erste S-Kurve der 'Variante Alfa' überqueren.

Magny-Cours:
Hier lohnt es sich, durch die S-Kurve nach 'Adelaide Bend' einfach geradeaus zu beschleunigen.

Hockenheim:
In Hockenheim können alle drei Schikanen im 6. Gang 'flat out' überquert werden, wobei die zweite Schikane am genauesten gefahren werden muß, da man sonst an der Ecke der Mauer hängenbleibt.

Spa-Francorchamps:
Hier eignet sich die Bus-Stop-Schikane hervorragend, um geradeaus zu fahren.

Monza:
Die Abkürzung in Monza ist nur etwas für Leute, die eine feinfühlige Hand am Joystick und ein wenig Glück haben. Wer glaubt, daß er beide Voraussetzungen erfüllt, kann nach der Start- und Zielgeraden die Variante 'Goodyear' einfach geradeaus in Richtung 'Curva Grande' durchziehen... ■

Jürgen Lied

X-Wing

Wie wird man unzerstörbar und bekommt unendlich viele Waffen?
Na ja, ist doch ganz einfach: indem man beim Fliegen die <Esc>-Taste drückt, 'Limited Weapons' und 'Vulnerable' anklickt, um 'Unlimited Weapons' und 'Unvulnerable' zu erhalten. Auf der nächsten Seite kann man dann übrigens auch das Detail Level einstellen. ■

Matthias Lotze

1869

Für alle diejenigen, die es noch immer nicht geschafft haben, zu Ruhm und Ehre zu gelangen, obwohl schon so viele Tips zu diesem Spiel abgedruckt worden sind, hier noch mal ein ganz besonderer Einsteigertip:
Am Anfang des Spiels solltet Ihr möglichst London als Heimathafen wählen, wo Ihr Euch eine gebrauchte Bark leistet. Nun den größtmöglichen Kredit aufnehmen und das Geld auf das Schiff verladen. Jetzt nach Hamburg schippern, wo man um die 35 Kisten Waffen kauft. An dieser Stelle wird auch zum ersten Mal abgespeichert. Mit den Kriegsgeräten fährt man sofort nach Odessa und verkauft sie mit einem enormen Gewinn. Diese Prozedur wiederholt man bis zur Beendigung des Krimkrieges. Sollte man beim Blockadebruch ertappt werden, lädt man einfach den gespeicherten Spielstand neu ein. Da man nun über eine hübsche Stange Geld verfügt, kauft man sich in London ein Dampfschiff (für 16000$) und verscheuert die alte Bark. Für die Crew ist es ratsam, die 'zuverlässigen' Männer anzuheuern. Anschließend kauft man wieder Waffen, die man in Tunis hervorragend absetzen kann. Nach zwei bis drei Jahren dürfte die Nachfrage an Waffen gestillt sein. Jetzt beginnt man mit dem Handel in Afrika. Einige gewinnversprechende Strecken sind z.B.:

Akkra (Elfenbein) – Liverpool
Liverpool (Textilien) – Akkra
Akkra (Edelholz) – Liverpool
Liverpool (Maschinen) – Kapstadt
Kapstadt (Kohle) – Les Havres
Les Havres (Wein) – Hamburg
Hamburg (Werkzeug) – Lagos

Sollte auch hier die Nachfrage an den Waren zurückgehen, wird der Handelsraum auf Asien ausgedehnt. Auf diesem Kontinent sind die besten Routen:

Melbourne (Textilien) – Singapur
Singapur (Kautschuk) – Melbourne

Generell bringt der Handel mit Textilien recht hohe Umsätze. Wenn schließlich am 2. November 1869 der Suez-Kanal eröffnet wird, kann man billigen asiatischen Kaffee in Europa verkaufen. Damit läßt sich so viel Geld machen, daß man eigentlich keine Probleme mehr haben dürfte. Zu guter Letzt noch die Erntezeiten für Kaffee:

Aden: Februar bis Mai, September bis Oktober;
Singapur: Februar bis Mai und ebenfalls September. ■

Markus Mühlbauer

Terminator 2 (Amiga)

Sobald der erste Kampf beginnt, drückt man alle Funktionstasten hinterein-

ander, anschließend <Esc>, und siehe da, der Levelskip wird aktiviert, und man gelangt in den nächsten Level. Wenn man nun wieder <Esc> drückt, gelangt man wiederum einen Level weiter und so weiter... ■

Thorsten Hoffmann

Eishockey Manager

Wer beim neuesten Streich von Software 2000 unendlich viel Geld haben möchte, sollte einfach Aktien kaufen. Nach einiger Zeit erscheint das 'Guthaben' in roten Zahlen, was soviel bedeutet wie Schulden. Bald wechselt die Farbe jedoch wieder nach grün, so daß das Kapital nun als verfügbar erscheint. Auf diese Weise hat man bald ein paar Mio. DM mehr auf dem Konto. Und wer seine Spieler 9 Jahre an die Mannschaft binden möchte, sollte folgenden Trick anwenden: Einfach bei Vertragsverhandlungen die Dauer auf 9 Jahre stellen und 'mach ich' anklicken. Nun erscheint die Meldung, daß Eishockeyspieler sich nicht so lange binden. Anstatt das Icon unterhalb der Meldung anzuwählen, klickt man einfach irgendwo auf den Bildschirm, woraufhin die Mitteilung verschwindet und der Spieler für 9 Jahre unter Vertrag steht... ■

Sascha Flügel

Alien Storm

Um einen Level zu überspringen, drückt man lediglich die Taste <F>. Das ist alles? ■

Sven Schmidberger

Lost Patrol

Die Freezer-Adresse für Stärke (S) beginnt bei $2605 (Weaver) und endet bei $2611 (Bachmann), die für Moral (M) bei $2613 bzw. $261F. ■

Michael Holm

GODS

Ebenfalls von MICHAEL HOLM stammt die Freezer-Adresse für die Anzahl der (Extra-)Leben. Sie liegt bei $227. ■

Body Blows

Im Hauptmenü muß man den Joystick in Port 1 nach links und in Port 2 nach rechts ca. 5 Sekunden lang drücken. Dadurch gelangt man in ein wunderschönes Cheat-Menü. Endlich mal was Neues... ■

Marcus van der Linden

Vikings

Wer knapp bei Kasse ist, sollte sein Freezer-Modul anschließen und folgende Adressen manipulieren:

Brain Stonebridge	$C0D2B3
Jack Thornebridge	$C0D339
Craig Blackrock	$C0D3BF
Deloy Greyhaven	$C0D445
Gregory Locksley	$C0D4CB
Eric The Viking	$C0D551

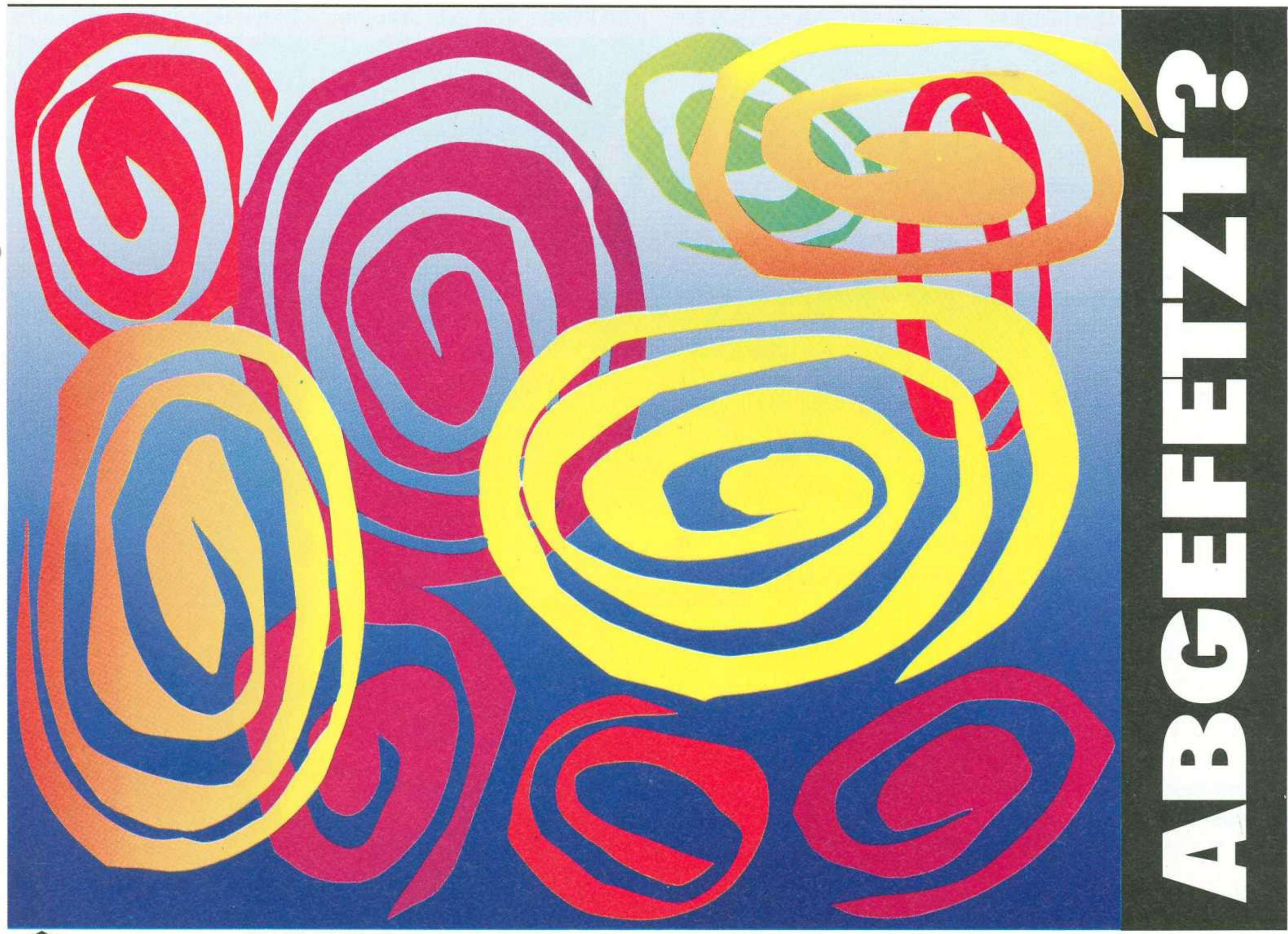
Wenn man sich einen Lord ausgesucht hat, muß man bei der zutreffenden Adresse während des Spiels die ersten beiden Stellen auf den Wert 'FF' einstellen. Dann drückt man mit der Maus auf das Feld 'Soldaten kaufen' und gleich danach auf 'Fortsetzen'. In der Schatzkammer befinden sich nun 255 Goldstücke; das Gute dabei ist, daß dieser Vorgang – wie sollte es auch anders sein – beliebig oft wiederholt werden kann. ■

Roland Feicht

Superfrog

In Ausgabe 6 vorgestellt und schon jetzt von SANDRA MELCHIOR durchgespielt. Das nenn ich zocken!
Hier also die Levelcodes:

234644
447664
747822
392822
446364
984448
477444



343522
882311
992334
091332
467464
818234
182394
298383
452234
984841
383772
093152
387211
981122
017632
398112

Und als kleines Bonbon der Code 837122, worauf eine Runde Projekt F gespielt wird. Ob uns da wohl einer ein F für ein X vormachen wollte? ■

Sandra Melchior

The Chaos Engine

Den Endgegner, d.h. die Chaos Engine, kann man nur im Laufen besiegen. Ist man nicht schnell genug, dann schafft man es überhaupt nicht. So wird's gemacht: In jede der acht Richtungen (von der Chaos Engine aus gesehen) sollte man einen Schuß abfeuern, dann gleich weiterlaufen, um erneut einen Schuß abzugeben. Extrawaffen sollte man hier nicht benutzen, da das zu zeitaufwendig sind. Der Energiebalken der Chaos Engine befindet sich unten im Bild. Sobald dieser am Ende ist, explodiert sie, um ein zweites Mal aufzutauchen, allerdings mit noch mehr Schußmöglichkeiten. Wenn Ihr auch diese Engine besiegt habt, ist das Spiel gelöst, und es folgt ein kleiner Abspann. ■

Daniel Neumann

Zu guter Letzt noch der Cheat:
Drückt man beim Start die <Y>-Taste (Y=Z) bis zum Ende, so erfreut sich das Konto an über 21000 Goldstücken. Außerdem besitzt man nun 20 Leben. Der einzige Nachteil an der Sache ist der, daß der Computer diesmal die Spieler auswählt, aber: Who cares? ■

Frank Joho

Wing Commander

Hier ist TORSTEN SCHMECHEL mit seinen hilfreichen Tips. Eben noch an seinem AMIGA, jetzt in unserer ASM...

Einsatzziele:
Die Einsatzziele hängen von der Art des jeweiligen Flugauftrages ab. Auf der 'Tiger's Claw' gehören rund 99% der Flüge zu den folgenden 5 Gruppen:

Verteidigung:
Ihr habt die Aufgabe, eine stationäre Position, ein großes Schiff, einen Sprungpunkt oder eine Basis zu bewachen. Hierzu geht Ihr in eine Umlaufbahn um das zu beschützende Objekt – in einem Abstand von 2500m. Greift aber niemals sich nähernde Feinde an, bevor sie sich dem von Euch bewachten Objekt auf 5000m genähert haben. Das heißt nicht, daß sie 5000m von Euch entfernt sind.

Begleitschutz:
Ihr habt den Auftrag, ein größeres Schiff zu einem Rendezvous zu begleiten. Fliegt dazu auf parallelem Kurs zum Schiff im Abstand von max. 2500m, und haltet Eure Augen offen. Solltet Ihr auf Feinde treffen, schert nicht allzu früh aus, um den Angriff auszuführen; der günstigste Zeitpunkt zum Lösen der Formation ist gegeben, wenn sich der Feind dem Schiff, das Ihr beschützen sollt, bis auf 5000m genähert hat.

Abfangen:
Es ist Eure Aufgabe, feindliche Schiffe in einem bestimmten Gebiet aufzuspüren und anzugreifen. Dieses Gebiet kann ein vermuteter Sprungpunkt der Kilrathi oder ein Punkt auf halbem Weg zwischen sich nähernden Feinden und dem Schiff sein, das sie beschützen. Hier gibt es keine bestimmte Taktik – außer dem Rat, daß Ihr Euch an die grundlegenden Überlebenstaktiken zu halten habt.

Patrouille:
Euer Auftrag ist, einen bestimmten Kurs durch ein unsicheres Territorium zu fliegen. Es ist dabei Eure Entscheidung, ob Ihr etwaige Feinde angreift oder die Basis ansteuert. An diesem Punkt machen viele Neulinge übrigens tödliche Fehler: Niemand macht gerne einen Rückzieher. Nun, manchmal geht es aber nicht anders. Wägt die Situation gut ab, bevor Ihr Euch auf ein Abenteuer einlaßt...

Angriff:
It is your task (es ist Eure Aufgabe), ein feindliches Ziel (in der Regel ein wichtiges, großes Schiff) zu zerstören. Es liegt auf der Hand, daß man sich schnell nähert, die Raketen abfeuert, das gegnerische Ziel zerstört und sich noch schneller wieder aus dem Staube macht. Leider haben die Gegner die Unart, alles, was Ihr zerstören wollt, massiv zu verteidigen. An dieser Stelle wird das Verhältnis von Rottenführer und Geführten immens wichtig: Der Rottenführer muß mit seinen Raketen gut zielen können, und der Geführte muß ihn dabei erfolgreich decken, damit der Rottenführer das Ziel auch erreichen kann. Das bedeutet für die Praxis, daß der Geführte auf Kosten seiner eigenen Ziele unbedingt beim Anführer bleiben muß, daß er die gegnerischen Flieger abschießen muß, bevor diese den Rottenführer vernichten, und daß er seine eigenen Raketen nur dann einsetzt, wenn es sich um eine klare Sache handelt.

Und so könnt Ihr am besten Ausweichmanöver fliegen:

Nachbrenner:
Schaltet Eure Nachbrenner ein, und beschleunigt so lange, bis entweder der Verfolger nicht mehr mithalten kann oder die Nachbrenner verbraucht sind. Fliegt anschließend die engstmögliche Kehrtwende. Sobald Euer Ziel in Schußweite ist, feuert los.

Angelhaken:
Berechnet den gewünschten neuen Zielpunkt. Macht dann eine 180-Grad-Wende vom berechneten Kurs weg, und dreht Euch praktisch erneut um 180 Grad auf den gewünschten Kurs. Wenn Ihr Euch z.B. auf einem 0-Grad-Kurs befindet und eine 90-Grad-Kurve nach links fliegen wollt, fliegt Ihr zunächst scharf um 90 Grad nach rechts und dann sofort eine 180-Grad-Wende.

Vollbremsung:
Stoppt die Vorwärtsbewegung so schnell wie möglich ab (<Entf>-Taste). Solltet Ihr schneller zum Stillstand kommen als Euer Verfolger, schießt dieser an Euch vorbei und gelangt somit in Euren Schußwinkel, so daß Ihr ihn nun unter Beschuß nehmen könnt.

Kickstop:
Fliegt eine enge 90-Grad-Kehre in eine beliebige Richtung, und haltet den Kurs für einen Augenblick. Wenn der Verfolger nicht mit abdreht und an Euch vorbeischießt, fliegt anschließend eine 180-Grad-Wende, und eröffnet das Feuer.

Rolle:
Nähert Euch Eurem Ziel in Korkenzieherbewegung.

Abschütteln:
Fliegt in einem Zickzack-Kurs von 45 Grad hin und her, während Ihr Euch Eurem Ziel nähert.

Leerlauf mit Kick:
Das ist ein Ausweichmanöver, das sich besonders gegen große Schiffe bewährt. Fliegt eine 90-Grad-Kurve in eine beliebige Richtung. Schaltet dann die Triebwerke ab, und trudelt langsam auf Euer Ziel zu. Eröffnet dann das Feuer. Fliegt danach erneut eine 90-Grad-Kurve, und schaltet die Nachbrenner ein.

Leerlauf mit Spin:
Die Triebwerke werden abgeschaltet, und Ihr macht eine 360-Grad-Kehre. Feuert dabei auf alle Ziele, die in Eure Schußlinie kommen. Sobald Ihr Euch wieder auf dem ursprünglichen Kurs befindet, schaltet Ihr Eure Triebwerke wieder ein und fliegt weiter.

Heck:
Solange Ihr Euch nicht sicher seid, welche die richtige Entfernung zum Gegner ist, 1000m Abstand halten.

Enge Kurve:
Fliegt in eine beliebige Richtung eine Kurve mit dem kleinstmöglichen Kurvenradius *(Anm. der Red.: Kurvenradius? Mathe war noch nie meine Stärke!)*, bis Ihr Euch wieder auf dem ursprünglichen Kurs befindet. Nach einer korrekten Ausführung müßtet Ihr Euch nach diesem Manöver hinter Eurem Verfolger befinden.

Kurve und Spin:
Dieses Manöver ähnelt dem Kickstop, aber es werden zusätzlich die Triebwerke abgeschaltet.

Nun noch einige wenige Ausweichtaktiken:
Wenn die Manövrierfähigkeit höher ist als die Eures Verfolgers, solltet Ihr versuchen, Euren Gegner durch 'Enge Kurven', 'Kickstop' oder 'Angelhaken' loszuwerden. Sollte der Verfolger der

bessere Flieger sein, Ihr aber fliegt ein schnelleres Schiff, versucht es mit 'Nachbrenner' oder 'Vollbremsung'. Ist der Verfolger in allen Bereichen besser als Ihr, versucht es mit 'Leerlauf mit Spin', 'Kurve mit Spin', 'Zickzack', 'Enge Kurve' und 'Rolle' nacheinander und in verschiedene Richtungen. Sollte das alles nichts nützen, bleibt nur noch zu hoffen, daß der Gegner Euch trotzdem nicht erwischt... ■

Torsten Schmechel

Sonic 2 (GameGear)

Man kann ein Levelmenü aktivieren, indem man im Intro die Tasten '1', '2' und 'Start' gleichzeitig drückt und anschließend gegen den Uhrzeigersinn solange die Richtungstasten drückt, bis ein Klingelton ertönt. ■

Thomas Lornse

Sonic 2 (Mega Drive)

Level Select:
Im Titelbild mittels 'Start' den Options-Modus anwählen. Im Options-Modus angelangt, auf 'Sound Test' gehen, und folgende Sounds mit 'B' anspielen. Zuerst Nr. 19, 65, 9, 17. Bei Nr. 17 wird man am Anfang ein Geräusch (Klingeln eines eingesammelten Ringes) hören. Nun 'Start' drücken. Wenn das Titelbild erscheint, 'A' gedrückt halten und wiederum 'Start' drücken. Daraufhin erscheint ein Level-Select-Menü.

Super Sonic:
Im Level-Select am 'Sound Test' folgende Sounds mit 'B' anspielen: 4, 1, 2, 6. Nun einen Level anwählen, und dort 50 Ringe einsammeln. Anschließend in die Luft springen, und schon ist man Super Sonic. Danach kann man zusätzlich noch 'Start' dann 'B' drücken, und schon ist man wieder im Level-Select.

Debug Mode:
Um im Debug Mode zu spielen, wo man Sonic in viele andere Gegenstände oder Wesen verwandeln kann (z.B Ringe, Tiere...), muß man zuerst wieder im Level-Select Screen folgende Musikstücke hören: 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2 und 4. Dann müßte es wieder klingeln. Jetzt noch auf das gewünschte Levelbild gehen und 'A'+ 'Start' gleichzeitig gedrückt halten, bis Ihr im Level angekommen seid. Nun müßt Ihr auf 'B' drücken. Mit 'A' könnt Ihr anschließend verschiedene Elemente auswählen und mit 'C' einige produzieren. ■

Benjamin Sauer/Jan Arns

Lightning Force (Mega Drive)

Indem man sich den ganzen Vorspann anschaut, im Titelbild bei gehaltener 'A'-Taste 'Start' drückt und die Anzahl der Raumschiffe auf Null stellt, erhält man im Spiel 99 echte Leben zur Verfügung. ■

Timo Schulz

Online (C64)

Hier die Kurzkomplettlösung von TORSTEN BUNDE:
1. Duncorn Technics anrufen (0221/284577);
2. Menüpunkt 8 anwählen, Codewort B (Philadelphia) eingeben, Taste 7 drücken (Gebührenzähler anhalten). Anschließend Taste 'I' und dann 'X' drücken;
3. Menüpunkt 3 anwählen, Meßdaten Nemesis (5. Seite) herauskopieren ('K'), und den Rest der Statistik muß man sich notgedrungen auch anschauen. Menüpunkt 3 verlassen;
4. Menüpunkt 5 anwählen, Projekt Argon ('2') anwählen, das Codewort 'D' (Theater) eingeben, und das Projekt Argon kopieren. Projekt Argon verlassen;
5. Projekt Nemesis anwählen (3). Codewort 'A' (Sphinx) verschafft den nötigen Zugang. Projekt Nemesis kopieren und anschließend verlassen;
6. Menüpunkt 7 anwählen, Brasilien als Land eingeben, und Projekt Nemesis anwählen ('4'). Codewort 'E' (Osiris) eingeben, und beide Seiten kopieren. Projekt Nemesis verlassen, und zurück nach Köln ('2');
7. Menüpunkt 9 anwählen;
8. BKA Duisburg anrufen (0203/40213).

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.

- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!

- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.

- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.

- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

Thunderforce 3 (Mega Drive)

Sobald das Spiel beginnt, geht man in den Pausenmodus ('Start' drücken). Danach drückt man mehrmals hintereinander 'Oben-B', 'Unten-B', 'Oben-B', 'Unten-B' usw., bis man alle Arten von Waffen aktiviert hat. Das Spiel dürfte anschließend ein wenig leichter sein, oder etwa nicht? ■

Sven Dzendzella

Thunderforce 4 (Mega Drive)

Wer mit den gegebenen vier Leben nicht sonderlich weit kommt, sollte nach dem SEGA-Logo die Tasten 'A' und 'Start' drücken. Man befindet sich jetzt im Options-Screen. Mit Hilfe der Stock-Ship-Funktion wird die Anzahl der Schiffe auf Null gesetzt, und das Spiel wird normal gestartet... Siehe da, nun hat man immerhin 99 Schiffe zur Verfügung. ■

Sven Dzendzella

Prince of Persia (Game Gear)

1. AGAHAX
2. BGAHAY
3. CGAHAZ
4. DGAHAA
5. EGAHAB
6. FGAHAC
7. GGAHAD
8. HGAHAE
9. IGAHAF
10. JGAHAG
11. KGAHAH
12. LGAHAI
13. MGAHAJ
14. NGAHAK ■

Florian Höfer

Test Drive III

Schon gewußt, daß es auch einen Rückwärtsgang gibt? Mit <Strg-Y> legt man ihn ein... ■

Rocketeer

Die Levelcodes sind SHOOTOUT, CHASE, RESCUE und BANSHEES. ■

Florian Busch

Top Gear (Super NES)

Die Codes für die Ebenen:

Südamerika	:MOONBATH
Japan	:GEARBOX
Deutschland	:CAR PARK
Skandinavien	:ROAD HOG
Frankreich	:EMULATOR
Italien	:ANALYSER
Groß Britannien	:HORIZONS

■

Florian Möhrle

Tiny Toons Adv. (Mega Drive)

Unendlich viel Energie verspricht FFFB0 B0002, unendlich viele Leben FFFB0 90002 und unendlich viele Helfer FFFB1 10001. ■

Streets of Rage 2 (Mega Drive)

FFEF8 30002 schenkt uns eine unbegrenzte Anzahl von Leben. ■

Bernhard Koller

Spellcaster (Sega Master)

01. 557bb90WYacAQR3I8ssCWg+C
02. GWgAAggJMMOPDDlmKsuAAi3B
03. bzN99euOUUWaKNvA04CYowrC
04. KmtSiFVVxzbAwzXq3HJbCPiC
05. 48S3H6Lsz79Bx01llXhzapWD
06. BFMBJq6699--vx3+3pzJ7lmD
07. FJQ19uuPSUWLfiotGs2K8JPC
08. hl0pBk1Wcek4lLR2XHb6URC
09. pt0pBi78DFHm3ZdSyEHb2QgC
10. jzzjjFWejjlFFlMTZZ3VnbC
11. 88CiyUltACUI4Bj41nxLa0MC
12. IIP-xBqBJbtdlHkxHHhwIAC
13. yCwAILktwEY2XAo1-Vf4GgPC
14. -POTbuHQxPjRS7nkU24VzFfC
15. CEOE2HQSUmKbmKzJ9Fo3RMC
16. +eum2+BOV1GQwrxXhEPn+c

Ich muß ja wohl nicht erwähnen, daß es sich hierbei um die Levelcodes (von MICHAEL HALFMANN) handelt, oder?

Oberschummler des Monats, ANDREAS MAIER, hat uns eine schier endlos lange Liste mit Action Replay Codes geschickt, die wir jetzt veröffentlichen...

F-Zero (Super Nintendo)

7E00 5902	unendlich viele Leben für alle Fahrzeuge;
7E00 CA08	unendlich viel Energie für alle Fahrzeuge.

James Bond jr. (Super Nintendo)

7E02E605	unendlich viele Leben für den Spieler;
7E110D05	unendlich viele Leben für das Fahrzeug;
7E02E705	unendlich viel Energie für den Spieler. ■

Magical Quest (Super Nintendo)

7E02B102	beschert den Spielern unendlich viel Energie;
7E037202	beschert den Spielern unendlich viel Leben. ■

Super Mario World (Super Nintendo)

7E0DC101	man hat nun immer einen 'blauen Yoshi' dabei;
7E0DC201	unendlich viele Federblumen im Kästchen (i.K.);
7E0DC202	unendlich viele Sterne i.K.;
7E0DC203	unendlich viele Federn i.K.;
7E0DC204	unendlich viele 1UP i.K.;
7E0DC205	läßt unendlich viele Pflanzen aus dem Kästchen wachsen;
7E0DC209	unendlich viele P-Ballons i.K.;
7E0DC20D	unendlich viele Zufallsgeneratoren i.K. ■

Super R-Type (Super Nintendo)

7E16E102	unbegrenzte Anzahl an Leben. ■

Turtles in Time (Super Nintendo)

7E1AA002	unbegrenzte Anzahl an Leben für Player 1;
7E1AE002	unbegrenzte Anzahl an Leben für (na, für wen wohl?). ■

Fantasia (Mega Drive)

FF08370007	bewirkt eine unbegrenzte Menge an Schüssen;
FF07D50007	oder
FF07D90007	liefert unendlich viel Energie;
FF07DB0003	beschert eine ständig neue Reinkarnation.

World of Illusion

FFFD530006	unendlich viele Leben (im 1 und 2 Spieler-modus). ■

Andreas Maier

Fortress of Fear (Game Boy)

010221C3	unendlich viele Leben;
010632C3	unendlich viel Energie;
010143C3	unendlich viele Schlüssel. ■

Turrican (Game Boy)

Unendlich viel Energie gibt es, wenn Ihr ABBABAABAABAA drückt. Anschließend könnt Ihr mit 'Start' und 'Select' einen Level überspringen. ■

Alexander Roedig

Ultima 7

Wer nicht weiß, wie man bei Ultima 7 die 'CREATE-ITEM-OPTION' im Mega-Cheat-Menü anwenden kann, der sollte mal (immer unter der Voraussetzung, daß das Spiel auch im Cheat-Modus geladen wurde) <F9> drükken und ein ITEM anklicken. Daraufhin erscheinen am oberen Bildrand die Werte, die man eingeben muß, um das angeklickte ITEM zu kreieren. ■

Reinder Spree

Wings 2 (Super NES)

Level 1	FGYHMBL!nG!xF!
Level 2	r5xKDJC2pf!V
Level 3	HCcMJ6r!brG!v!
Level 4	VrBPWPBHvw!z
Level 5	T!LRLRiwBBF!B!
Level 6	jD1TXGdtGB!r
Level 7	sB7QOwWYGBD
Level 8	CG!YPDM4I3!Zh!
Level 9	hBWOJGj4BH!Q
Level 10	!7zG!LR6WVWw2
Level 11	!!4Tb!NGPMWTs!3
Level 12	G!!dNNG!Brkf6
Level 13	DC!WJrchChB!8

Level 14	NjrCJwblHXL
Level 15	BBzdPB!!FZIF
Level 16	Gz!dRj8FN7F!q
Level 17	!c!FkvGdkZBtj
Level 18	7MwlnGWCVJ!Q
Level 19	BBCnwLL1BB!r

Desert Strike (Super NES)

2. Campaign JZ2TTLF
3. Campaign R3J8JLX
4. Campaign FRKJPRN ■

Kai Michel

Star Wars (Game Boy)

Der Krieg um die Sterne wird für Luke Skywalker bedeutend einfacher, wenn er anstelle seines Lichtschwertes das Action Replay benutzt.

Leben:	01XX92FF
Energie:	0108 5BCA
Shields:	04FF 83CA

■

Andreas Gall

Dynablaster (Game Boy)

Bei Game A solltet Ihr mal 4M8N4.ZD als Paßwort eingeben, und schon habt Ihr alle Länder außer Faria (Endland) geschafft. Solltet Ihr Euch nach Faria begeben, schaut möglichst erst kurz bei My Town vorbei, um Euch mit Extrawaffen nur so vollzusaugen... ■

Andreas Göring

Kirby's Dream Land (Game Boy)

Wenn man im Titelbild oben 'Select' und 'A' gleichzeitig drückt, sollte das Wort 'Extra Game' erscheinen. Wenn man das Spiel jetzt normal beginnt, findet man sich in einem höheren Schwierigkeitsgrad wieder. Außerdem besteht die Möglichkeit, in ein Optionsmenü zu gelangen, indem man im Titelbild unten 'Select' und 'B' gleichzeitig drückt. Dort kann man die Anzahl der Leben, Lebenspunkte einstellen und sich die Musikstücke und Sounds anhören. ■

Sebastian Wensel

Probotector (Game Boy)

Um 10 Leben zu bekommen, müßt Ihr – wenn die Probotectorschrift zum Stillstand gekommen ist – viermal oben, viermal unten, viermal links und viermal rechts drücken. Danach noch 'B', 'A' und 'Start'. Das war's dann auch schon. ■

Christian Weidner

Nintendo World Cup (Game Boy)

Brasilien	51313
Holland	97113
Italien	08613

■

Matthias Träger

Super Probotector

Sobald das SUPER von links ins Bild gescrollt wurde, solltet Ihr so schnell wie möglich 'Rechts', 'Links', 'Unten', 'Oben', 'A', 'B' und 'Start' drücken. Dafür erhaltet Ihr 30 Leben. ■

Bart vs. The World (NES)

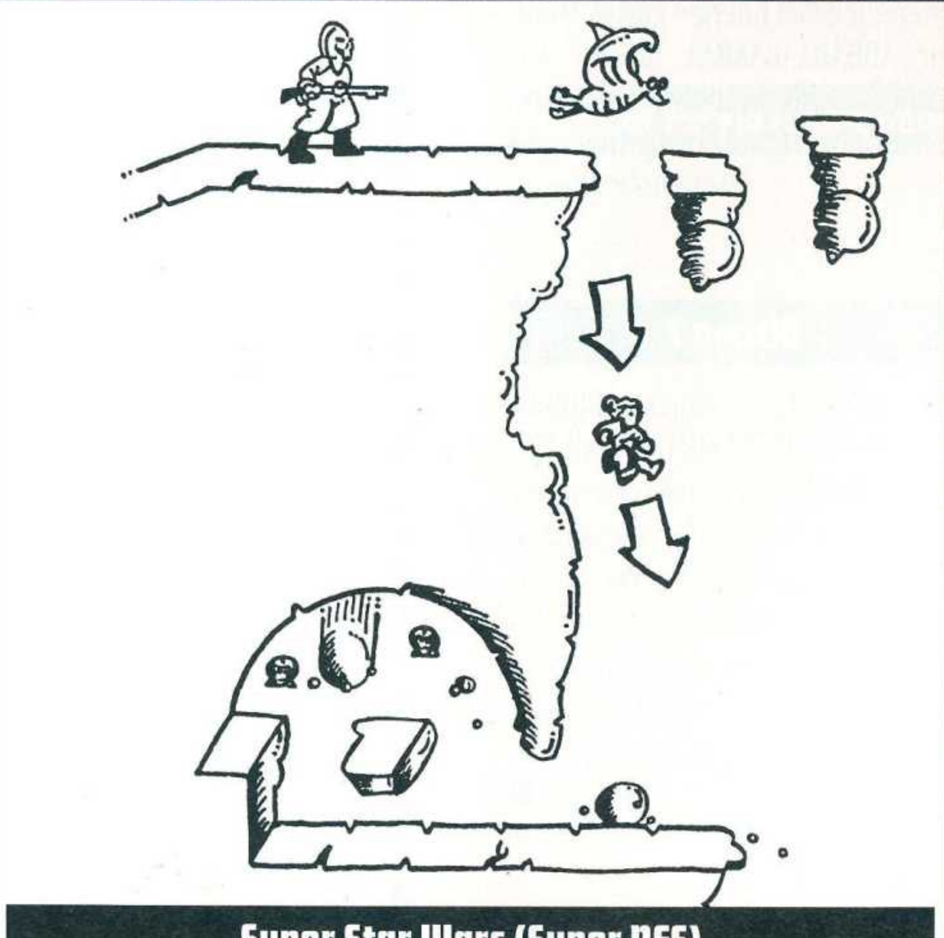
SZONIPST	unendlich viele Leben;
SZVVEKVK	unendlich viel Energie;
OLUNPPOP	unendlich viele Firecrackerballs;
EISVNGEY	Bart verliert leichter seine Leben;
PAXXVGLE	Start mit 9 Leben;
SZNZPEVK	unendlich viele Versuche beim Kartenspiel. ■

Krusti's Super Funhouse

Auf dem Mega Drive einfach SMAILLIW eingeben, und direkte Levelanwahl aktivieren. ■

Hook (Game Boy)

Bei der Eingabe von 0850 14CO geht Peter Pan niemals die Energie aus. ■



Super Star Wars (Super NES)

Habt Ihr es auch satt, ständig Darth Vaders Gesicht hinter dem so gehaßten Schriftzug 'Game Over' betrachten zu müssen?
Das muß jetzt nicht mehr so sein, denn im 5. Level (Land der Sandleute), vor der 2. Stelle, an der man mühsam von Plattform zu Plattform springen muß und hinter welcher man von OBIWAN KENOBI erwartet wird, solltet Ihr Euch die Schlucht hinunterstürzen und Euch dabei nahe an der Felswand halten. Ihr werdet sicher auf einem Felsvorsprung landen und links in eine Höhle gelangen, in der Euch sechs bis sieben Extraleben erwarten. Nachdem Ihr Euch danach rechts hinuntergestürzt habt, verliert Ihr ein Leben und dürft wieder oben auf dem Gipfel starten. Wiederholt diesen Vorgang, so oft Ihr wollt, und Ihr erhaltet dadurch bis zu 98 Leben. Versucht's einfach mal und 'Möge die Macht mit Euch sein'... ■

Björn Becker, Olaf Hermann, Nils Kappelmann

Sim City (Super NES)

Zuerst gibt man alles Geld aus. Dann wartet man bis zum Jahresende, wenn das Steuer-Menü erscheint. Jetzt alle Steuern und Funde auf 0% stellen. Sobald das getan ist, den Knopf 'L' drücken und gedrückt halten. Danach dieses Menü verlassen und wieder anklicken. Nun alle Funde auf 100% und die Steuern auf 20% stellen. Nach dieser Prozedur das Menü wieder verlassen. Sobald man 'L' losläßt, müßte man stolzer Besitzer von 999999 Dollar sein. ■

Street Fighter II (Super NES)

Möchte man noch einmal gegen denselben Kämpfer antreten, muß man folgende Kombination (noch vor dem Ausklingen des Capcom-Zeichens) eingeben:
'Unten', 'R', 'Oben', 'L', 'Y', 'B', 'X', 'A'
Wichtig dabei ist, daß der letzte Tastendruck mit dem Ausklingen des Capcom-Zeiches erfolgen muß. ■

Shinobi II (Game Gear)

Alle Ninja Codes:

Gelb:	C0323
Pink:	E0343
Blau:	50616
Grün:	80888
Pink, Gelb:	A0666
Pink, Grün:	20DCD
Pink, Blau:	90E5E
Blau, Grün:	F0595
Blau, Gelb:	F0A3A
Gelb, Grün:	801A1
Grün, Gelb, Pink:	60CEC
Grün, Gelb, Blau:	503B3
Grün, Pink, Blau:	106D6
Gelb, Pink, Blau:	10B7B
Alle Ninjas:	90BFB

Die Kristallcodes mit allen Power-Ups und allen Ninjas:

Gelb:	51E1D
Pink:	38EF6
Blau:	B4E7A
Grün:	3203E
Pink, Gelb:	B9B12
Pink, Grün:	BA43A
Pink, Blau:	1C377
Blau, Grün:	B60BA
Blau, Gelb:	55A95
Gelb, Grün:	3315E
Grün, Gelb, Pink:	BB55A
Grün, Gelb, Blau:	B79D2

Grün, Pink, Blau: BE0B2
Gelb, Pink, Blau: BDF92
Alle Ninjas und alle Kristalle (mit Power-Up): 1FEDF
(führt zum Endgegner) ■

Nils Harders

Mega Man (Game Boy)

Unendlich viele Leben erhält man durch Eingabe von 0203 08C1. ■

Turtles in Time (Super NES)

Wer bis zu 10 Leben haben möchte, muß im zweiten Titelbildschirm folgende Knöpfe drücken: 'Oben', 'Unten', 'Unten', 'Links', 'Rechts', 'Links', 'Rechts' und 'A'. Diese Tasten sollten auf dem zweiten Joypad nacheinander gedrückt werden. Nun kann man im Options-Menü bis zu 10 Leben einstellen. ■

Georg Schmiechen

Home Alone (Mega Drive)

Weapon	Platform	Operator	Ammo
Hot Coal Rifle	Crossbow	Wire	Coal
Hot Coal Launcher	Scoop	Wire	Coal
Hot Coal Mortar	Can	Wire	Coal
Snowball Bazooka	Hair Drayer	Rub. Bands	Snowballs
Snowball Launcher	Scoop	Rub. Bands	Snowballs
Snowball Mortar	Can	Rub. Bands	Snowballs
Pepper Bazooka	Hair Drayer	Balloons	Pepper
Pepper Rifle	Crossbow	Balloons	Pepper
Pepper Launcher	Scoop	Balloons	Pepper
Pepper Mortar	Can	Balloons	Pepper
Glue Rifle	Crossbow	Balloons	Glue
Glue Bazooka	Hair Drayer	Balloons	Glue
Glue Launcher	Scoop	Balloons	Glue
Glue Mortar	Can	Balloons	Glue
Superball Launcher	Scoop	Rub. Bands	Ball
Superball Mortar	Can	Rub. Bands	Ball
Elec. Grenade	Can	Wire	Magnet
Rope Rifle	Crossbow	Rub. Bands	Rope
Rope Launcher	Scoop	Rub. Bands	Rope
Rope Mortar	Can	Rub. Bands	Rope
Sonic Wave Gun	CD Player	Wire	Battery
Flashbulb Shotgun	Camera	Wire	Flashbulb

Marc Hofer

Lemmings (Game Boy)

Level	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
01	–	SFGBVH	VSDGSJ	SJFHGD
02	TYRNVD	GNRNFY	HGSFDY	HDFTGS
03	GFDRTL	PFCGSD	WQQDFR	XCSFSD
04	DFGTYN	TWYWYT	PRTTMM	SHDDYW
05	NNBGTQ	SDHSHS	RYDBNF	KRWHJS
06	TYRBNC	DFSGSH	ZWKRBD	PDHJDW
07	DGBFHY	RLYDRT	FRWNBQ	HPBXPZ
08	CVRKJT	GSHGSS	WYRHDG	BZCSDS
09	JSRBSV	ZGRZNJ	PDKDJS	LZTFVG
10	FKJTYQ	CVBXSH	YPSLQW	FDYSWW
11	VSPDNQ	LKJHHG	RWQNDJ	YYSGSJ
12	GDSWBC	XCSDCX	BHYWHD	GSHSHK
13	HWQPJD	DFQRTW	VYRTNC	VKLSDH
14	KXLWYZ	VGSDTG	XYHGXK	GTGDMC
15	KSQHQS	HSDJFK	WJHFKK	JDFSDB
16	VNWSWV	JCVWXK	GKJXCZ	WDFVHD
17	FTYMTS	VFWLSH	DNDLSH	KDHGFS
18	GSFGHH	LJDRBC	FGSKDG	DTGDJS
19	YKBLGB	CQSBNL	NSDFSW	THRTSH
20	PLSTFL	PSDHWJ	DRMLND	LJDJWR
21	JXFCBS	CHTLNX	JSDHSW	KBCVXM
22	SDFGLB	GFTTYQ	RRHRNS	SHSJSG
23	QGHSDF	BSWHTW	QHQJSD	LZTRYW
24	QKZDFS	KSLSNF	RGHFWX	GXNFPL
25	LZDGQH	JTYRDN	WHGXZL	ZQPLMG

Mario Krude

Terminator (GameGear)

MELITTA und BASTIAN PIELCZYK haben das Spiel durch, und folgendes möchten Sie Euch mitteilen:

Level 1.1

Nachdem Du einige Schritte gelaufen bist, wirst Du von den feindlichen JKs angegriffen. Mit ein wenig Übung kann man den Bomben ausweichen, die sie werfen. Nachdem Du diese bewältigt hast, gehst Du die Leiter hinunter, wo Du von Soldaten angegriffen wirst. Gegen ihre Angriffe kannst Du Dich mit abwechselndem Werfen der Handgranaten und Ducken wehren. Die Stahltür zerstörst Du mit drei Handgranaten. An der Treppe angekommen, gehst Du nicht nach links, sondern gleich nach unten, wo Du Dich beeilen und sofort nach rechts laufen solltest, bis Du zur nächsten Stahltür kommst. Diese zerstörst Du und gehst hindurch.

LEVEL 1.2

Kämpfe Dich nun gegen die Soldaten voran, bis Du zu zwei Stahltüren kommst, die Du ebenfalls zerstörst. Hinter den Türen findest Du eine Treppe vor, die Du hinauf und wieder hinunterlaufen mußt. Unten fast angekommen, springst Du von ca. der zweiten Stufe auf den 2. Block in der Luft. Springe nun auf den Blöcken entlang nach rechts, und hole das Maschinengewehr. Anschließend gehst Du auf den Blöcken weiter nach links und springst von der linken Treppe aus auf den Vorsprung. Greif Dir die dort liegende Bombe, und gehe die Leiter wieder hinauf, an der Du das Maschinengewehr gefunden hast. Nun beeile Dich, denn Du hast nur rund 1:45 Minuten Zeit, um die Zeitmaschine zu erreichen.

LEVEL 2.1

Beim Laufen mußt Du ständig mit dem Maschinengewehr um Dich schießen, um deine Gegner unschädlich zu machen.

LEVEL 2.2

Auch hier mußt Du Dich mit der altbewährten Methode des Ballerns vorankämpfen.

LEVEL 3.1

Gehe auf die erste Treppenstufe, und schieße so lange, bis Du siehst, daß der TERMINATOR aus dem Bild geschleudert wird. Gehe nun die Treppe ganz hinauf. Mit der richtigen Abfolge von Ducken und Schießen (Timing!) kannst Du das Level schaffen.

LEVEL 4.1

Kämpfe Dich hier wie in 2.1 voran, gehe die erste Leiter nach oben und die nächste Treppe nach unten. Jetzt mußt Du nur noch ein kleines Stückchen nach links laufen, und Du befindest Dich dann in 4.2.

LEVEL 4.2

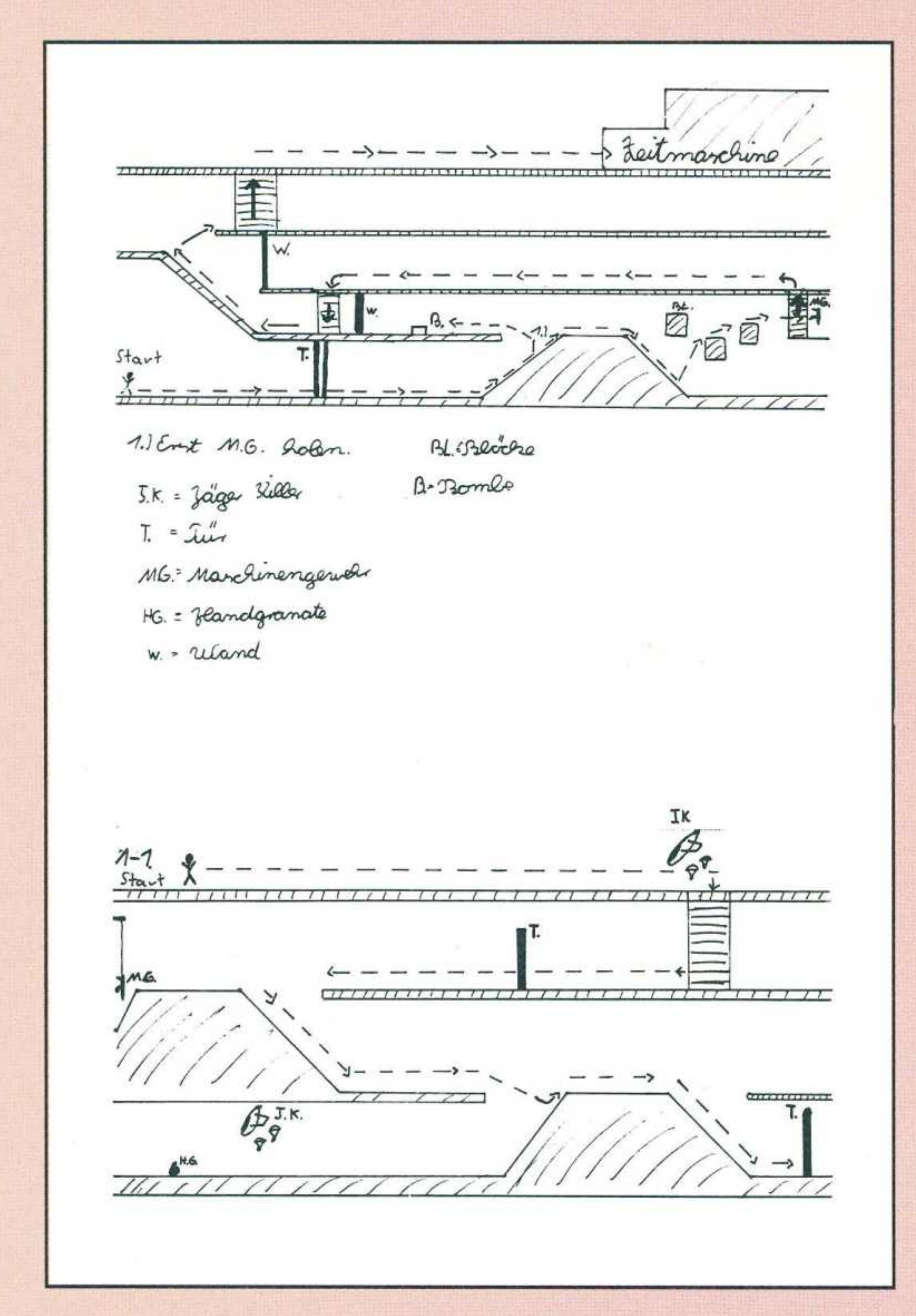
Weiter geht's nach links zu den Treppen, die Du alle hinaufgehst. Anschließend nach rechts – und auf dem Dach solltest Du darauf achten, daß Du durch die Bomben des Hubschraubers nicht allzu oft getroffen wirst.

LEVEL 4.3

Hier mußt Du dem Hubschrauber bis zur Leiter entkommen und sie herabsteigen. Gehe anschließend die Treppe hinunter und die nächste wieder hinauf. Springe von der Treppe aus nach links zur Leiter, und gehe dieselbe zu ca. drei Vierteln hinauf. Warte, bis der TERMINATOR nach rechts läuft, und gehe dann ganz hinauf, um sofort nach links zu laufen. Seinen Schüssen weichst Du geschickt aus und gelangst zu Sarah O' Connor.

LEVEL 5.1

Die Leiter wieder nach unten steigen, und nach rechts laufen, bis die nächste Leiter erscheint, die nach oben führt. Nun wieder nach rechts, bis eine Plattform in Sichtweite gerät, auf die Du springen mußt. Springe nun von der zweiten Plattform aus nach rechts, und Du kommst sicher auf dem Boden auf. Über Dir befindet sich eine Plattform, auf die Du wiederum springen mußt. Weiter nach rechts bis zu der Leiter, die Du nach unten absteigst. Gehe weiter nach rechts bis zur nächsten Leiter. Diese auch hinabsteigen, und Du wirst hier auf den TERMINATOR treffen. Du mußt nun so lange auf den Roboter schießen, bis dieser in die Presse fällt und zerquetscht wird. Geschafft! ■



Starfox (Super NES)

Allgemeine Tips:

– Ihr könnt ruhig mit den 'R' und 'L'-Tasten steuern. So können engere Schleifen schneller geflogen werden.

– Um gegnerischen Schüssen auszuweichen, solltet Ihr viel rollen.

– Eure Bomben solltet Ihr Euch am besten für den jeweiligen Endgegner aufheben.

– Die Trainingsoption solltet Ihr unbedingt ausnutzen, um den ARWING besser kennenzulernen.

Attack Carrier:

Route 1 und 2 – Ort: Corneria Routen 1 und 2.

Zu (1):

Zuerst auf diese Stelle schießen, sobald die Klappe geöffnet wird. Nach kurzem Beschuß wird das Teil abfallen. Dasselbe gilt für (2).

Zu (3):

Sobald der Gegner auf Euch zufliegt und schießt, fliegt Ihr schnelle Ausweichmanöver (mit Hilfe der 'R'- und 'L'-Taste), um den Schüssen auszuweichen. Dann in den Rücken schießen.

Rock Crusher:

Route 1 und 2 – Orte: Asteroid Belt; Route 1, Sector X; Route 2.

Zu (1):

Alle Laserkanonen abballern. Sollte der Gegner zu nahe kommen, unbedingt ausweichen! Bei Route 2: Nach Abschießen aller Laserkanonen einer Seite wird der Gegner beginnen, Raketen abzufeuern. Diesen müßt Ihr ausweichen oder sie abballern.

Zu (2):

Nach Abschießen der Laserkanonen wird sich Teil (2) von Teil (3) lösen. Hier auf das Zentrum (Pfeil) schießen, und den 'Plasma-Ball'-Schüssen und (Route 2) Raketen ausweichen, bis der Gegner zerstört ist.

Atomic Core:

Route 1 – Ort: Space Armada in der Raumbasis.

In diesem Raum empfiehlt es sich, ebenfalls mit der 'L'- und der 'R'-Taste zu steuern. Zuerst mit dem Laser die Schutzschildgeneratoren zerstören (1). Anschließend den von (2) abgeschossenen Plasma-Schüssen ausweichen, und gezielt auf (2) feuern. (3) sofort abballern (sobald sichtbar), sonst kann dieser kleine Kerl sehr gefährlich werden.

Dancing Insector

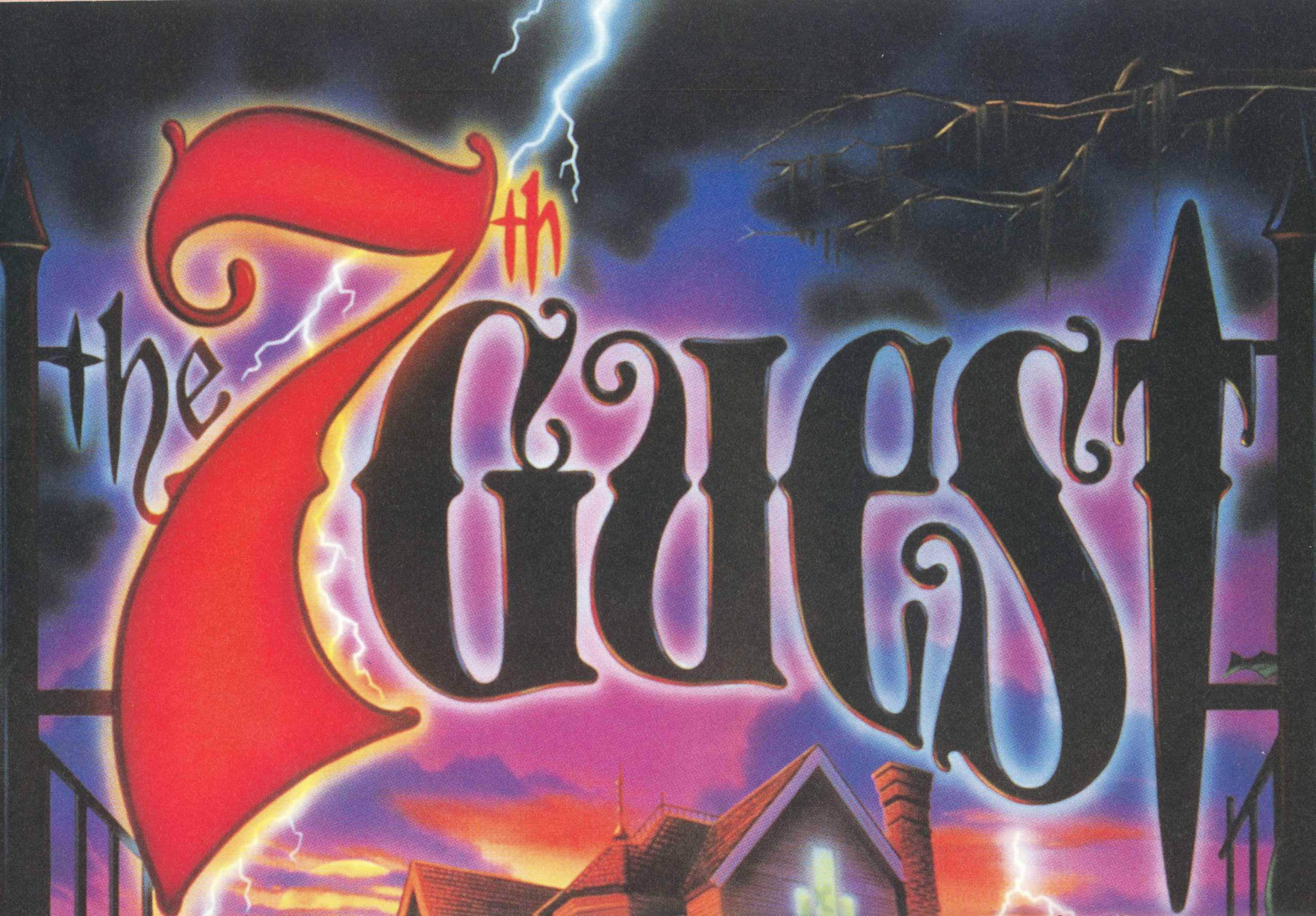
Ort: Meteor; Route 1.

Diesem unfreundlichen Zeitgenossen zuerst auf die Beine schießen, woraufhin er umfällt und in Stellung (2) geht. Jetzt nach oben oder unten ausweichen, Wiederholt auf die Beine schießen, bis diese sich rot färben. Jetzt lassen sie sich abschießen. Dem Feuer (3) – wie auch schon den Plasma-Schüssen – einfach nach links oder


Virgin
GAMES
ASM


RAYMOND E. FEIST
RIFTWAR LEGACY


Betrayal at Krondor
Dynamix
ASM


the 7th Guest

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	**(L P) -**
Abandoned Places	L P -
Ace 2	- - A
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure of Link	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alone in the Dark	**(L P) -**
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	**(L P) -**
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battle of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles of Napoleon	- - A
Battletech	L - A
Bismarck	- - A
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Curse of Enchantia	**(L P) -**
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	**(L P) -**
Dam Busters	- - A
Dark Half	**(L P) -**
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Decicives B. Am. Civ. War	- - A
Def Con 5	- - A
Defender of the Crown	- - A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Digi Paint 3	- - A
Drachen von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Europe Ablaze	- - A
Eye of the Beholder	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Fountain of Dreams	- - A
Future Wars	(L P) -
Goldregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gobliins 2	**L - -**
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Imperium Galactum	- - A
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones in the Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	(L P) -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	**L P -**
Kingdoms o. England	- - A
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Blacksilver	- - A
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	**(L P) -**
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	**L - -**
Lure of the Temptress	**(L P) -**
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Operation Marketgarden	- - A
PHM Pegasus	- - A
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	**- P A**
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
President is Missing	- - A
Prince of Persia	L P -
Projekt Firestart	L - A
Projekt Stealth Fighter	- - A
Prophecy of the Shadow	**L P -**
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	**(L P) -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach for the Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	**(L P) -**
Rings of Medusa	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Schwarze Auge Das	**L P -**
Secret of the silver Blades	- - A
Sentinel The	- - A
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Sorcerer	**L P -**
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	**(L P) -**
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Soko Ban	- - A
Sorcerian	- - A
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	**L P -**
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Br.	**(L P) -**
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 5	- - A
Starglider	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword of Aragon	(L P) A
Sword of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	**(L P) -**
Ultima Underworld 1	**L P -**
Uninvited	L - -
Up Periscope	- - A
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	**L P -**
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 INDIANA JONES 4
PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95

2 X-WING
PC dA 94,95

3 LEMMINGS 2
PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

die weiteren Plätze

		AMIGA	IBM-PC
4.	Space Quest 5 dV	--------	94.95
5.	King's Quest 6 dV	--------	99.95
6.	Comanche dV	--------	94.95
7.	Monkey Island 2 dV	79.95	89.95
8.	Wing Commander 2 dV	--------	94.95
9.	Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV	89.95	89.95
10.	Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an -natürlich kostenlos- oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Preis
1869 dV	79.95
a train dV	99.95
airbus a 320 dA	99.95
b 17 flying fortress dA	84.95
bard's tale construction set dA	74.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95
body blows dA	74.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
cadaver dV	74.95
campaign dV	74.95
chaos engine dA	64.95
chuck rock 2 dA	74.95
civilization dV	84.95
colossus chess x dA	49.95
conquestador dV	79.95
curse of enchantia dV	89.95
desert strike dA	79.95
dragons lair 3 dA	89.95
dune dV	79.95
eishockey manager dV	84.95
epic dA	79.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
falcon collection dA	49.95
gobliiins dV	69.95
gobliins 2 dV	79.95
greatest the dA	69.95
history line 1914-1918 dV	89.95
humans 2 dA	69.95
humans dA	69.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
jonathan dV	94.95
kaiser dV	99.95
kathedrale die dV	89.95
legend of kyrandia dA	89.95
lemmings 2 dA	79.95
links golf dA	84.95
mad tv dV	79.95
manager dV	49.95
maniac mansion dV	69.95
microprose grand prix f. 1 dA	84.95
mig 29 fulcrum dA	94.95
might & magic 3 dV	79.95
monkey island 1 dV	79.95
nigel mansell grand prix dA	69.95
no second price dA	69.95
paperboy 2 dA	69.95
patrizier der dV	79.95
penthouse hot numbers dA	44.95
perfect general the dA	84.95
pinball dreams dA	69.95
pinball fantasies dA	69.95
pirates ! dA	69.95
premier manager dA	69.95
push over dA	74.95
railroad tycoon dA	84.95
rome ad 92 dV	74.95
secret of silver blades dA	79.95
sensible soccer 92/93 dA	64.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim earth dV	89.95
speedball 2 dA	74.95
steigenberger hotelmanager dV	59.95
steve davis snooker dA	59.95
streetfighter 2 dA	74.95
super tetris dA	84.95
transarctica dA	69.95
ultima 5 dA	79.95
ultima 6 classic dA	49.95
waxworks dV	74.95
whales voyage dV	74.95
x copy tools dV	89.95
zak mc kracken dV	69.95
zool dA	59.95

IBM - PC

Titel	Preis
1869 dV	89.95
a train dV	99.95
aces of the pacific dA	89.95
airbus a 320 dA	99.95
alone in the dark dV	94.95
atac dA	89.95
b 17 flying fortress dA	99.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battlechess 4000 s-vga dA	79.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burning steel dV	94.95
car & driver dA	84.95
civilization dV	99.95
comanche mission disk 1 dV	59.95
conquestador dV	79.95
curse of enchantia dV	89.95
dagger of amon ra dV	89.95
dark queen of krynn dV	89.95
darklands dA	119.95
dog fight dA	99.95
dune 2 dA	79.95
eishockey manager dA	94.95
erben des throns dV	84.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
f 15 strike eagle 3 dA	104.95
falcon 3.0 (ms-dos 5.0!) dA	99.95
gobliins 2 dV	89.95
gunship 2000 dA	99.95
gunship 2000 szenario dA	69.95
hannibal dV	94.95
history line dV	89.95
humans dA	69.95
inca dV	99.95
incredible machine dV	84.95
indiana jones 3 adv. vga dV	89.95
kgb dV	74.95
kings quest 5 vga dV	109.95
legend of kyrandia dV	74.95
legends of valour dV	89.95
leisure suit larry 5 dV	94.95
links 386 kurs banff dA	54.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
lure of the temptress dV	89.95
maniac mansion dV	69.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
microprose harrier jump jet dA	99.95
might and magic 4 dV	89.95
monkey island 1 dV	89.95
patrizier der dV	79.95
pirates ! dA	69.95
police quest 3 dV	94.95
populous 2 dA	84.95
railroad tycoon dA	94.95
shadow of the comet dV	99.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim city de luxe dV	94.95
sim city und populous dA	79.95
sim earth dV	84.95
star trek 25th anniversary dV	94.95
strike commander dA	99.95
strike speech pack dA	49.95
stunt island dV	104.95
task force 1942 dA	104.95
ultima 7 - serpent isle dA	99.95
ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
ultima underworld 1 dA	89.95
ultima underworld 2 dA	89.95
wing comm. 1 secr. miss. 2 dA	44.95
wing comm. 2 spec. op. 1 dA	49.95
wing comm. 2 spec. op. 2 dA	49.95
wing comm. 2 speech disk dA	49.95
wing commander 1 deluxe dA	104.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95

FRISCH AUF DEM MARKT

Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar. Die Zahlen vor der Bezeichnung geben den Erscheinungsmonat an:

AMIGA

Titel	Preis
0593 atac dA	84.95
0593 creatures 2 dA	69.95
0593 flashback dV	79.95
0593 prophecy of the shadow dV	84.95
0593 space hulk dA	89.95
0593 walker dA	74.95
0593 wizardry 7 US	94.95
0693 dune 2 dA	69.95

IBM - PC

Titel	Preis
0593 abandoned places 2 dA	94.95
0593 burning steel editor US	44.95
0593 buzz aldrins race to s. dA	99.95
0593 freddy pharkas dV	94.95
0593 jonathan dV	94.95
0593 nick faldo golf dV	94.95
0593 pinball dreams dA	69.95
0593 space hulk dA	99.95
0693 eye of the beholder 3 dV	94.95
0693 prince of persia 2 dA	89.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!

SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (US)

AMIGA

Titel	Preis
chess player 2150 US	19.95
deadline US	29.95
deuteros dA	39.95
emerald mine 3 prof. dA	29.95
enchanter US	29.95
fighter mission dA	9.95
first samurai dA	39.95
flight path 737 dA	9.95
football manager expansion kit dA	19.90
hitchhikers guide galaxy US	29.95
hollywood poker pro dA	19.95
hunter dA	39.95
ice hockey dA	19.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection US	29.95
spidertronic dA	19.95
spot dA	19.95
waterloo dA	19.95
wishbringer US	29.95
siege data (dogs of war) US	34.95
strip poker deluxe US	19.95
tank m 1 US	34.95
test drive 2 californic chall. US	39.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
advanced tact. fighter 2 dA	29.95
colossus chess x dA	19.95
dragons breath dV	29.95
faery tale adventure US	29.95
genghis khan dA	19.95
hunt for red october 2 dA	19.95
imperium dA	34.95
living jigsaws US	29.95
nicks picks US	24.95
olympiad collection US	29.95
paperboy 2 US	29.95
pro tennis simulator dA	34.95
rbi baseball two dA	29.95
realms dV	29.95

IBM-PC 5.25

Titel	Preis
advanced destroyer simul. dA	29.95
battletech 2 dA	39.95
bill budges pinnball constr. US	29.95
king of chicago US	19.95
manchester united US	29.95
olympiad collection US	29.95
pole position US	19.95
realms dA	29.95
savage empire the US	39.95
test drive 2 california chal. US	39.95

PC-SOUND

Titel	Preis
roland soundkarte scc 1	PC 799.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 199.95
sound blaster cms chips	PC 69.95
sound blaster pro basic	PC 299.95
sound blaster pro deluxe	PC 329.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
sound blaster pro + cd-rom	PC 899.95
sound blaster 16 asp	PC 509.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 469.95

ZUBEHÖR

Titel	Preis
aktiv-boxen	Paar 59.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95
speicher 512 kb + uhr	AM 59.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

Computertyp .... □ Kundenmagazin (kostenlos)

bitte ankreuzen

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome — DINERS CLUB INTERNATIONAL — VISA

AUFTRAGGEBER

A 08/93

Name ....

Straße ....

PLZ Ort ....

Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....

Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

rechts ausweichen. Hat der Gegner alle Beine verloren, das Feuer auf (4) eröffnen, bis Dancing Insector besiegt ist.

Phantom
Ort: Orbit von Venom; Route 1.
Laßt Euch bloß nicht von den Flugkunststücken des Gegners beeindrucken, sondern schickt ihm einen Gruß in Form einer Bombe. Sollte er Euch jetzt mit Lasersperrfeuer eindecken, müßt Ihr ausweichen und ihn beharken. Danach wird er sich teilen, wobei allerdings nur einer der beiden Teile empfindlich auf Waffen reagiert. Aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis er aufgibt.

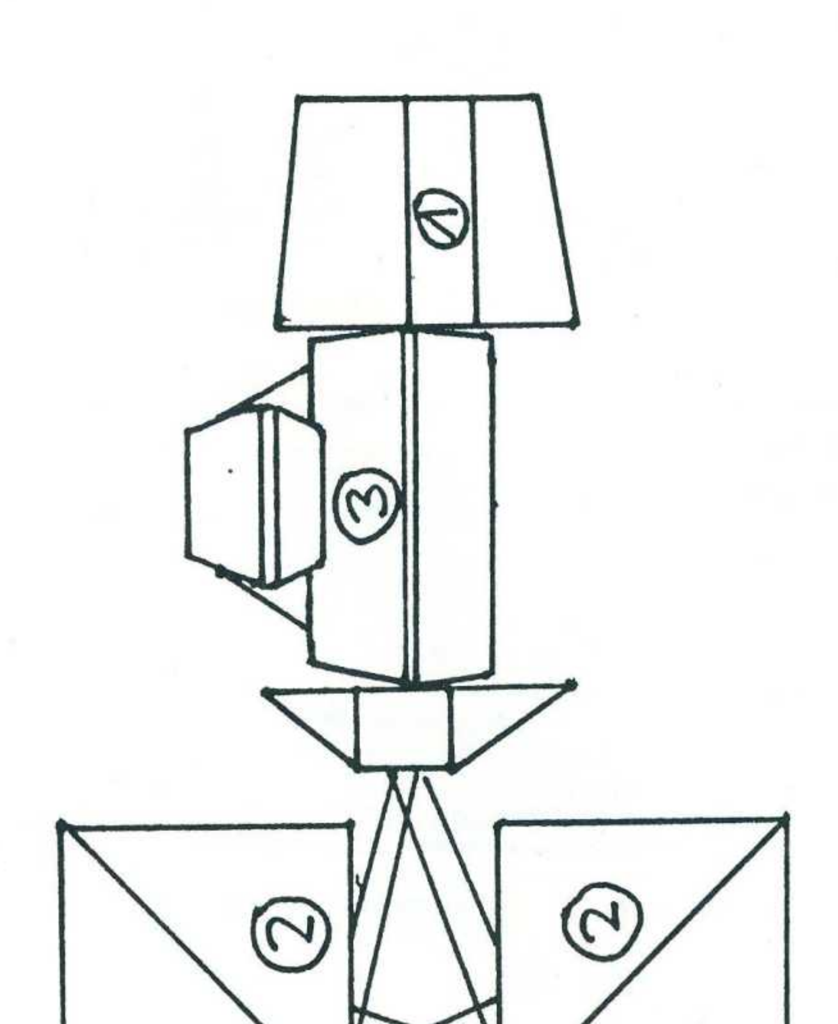
Phantom II: Venom
Das ist ein Gegner der härteren Sorte. Aus seinem einzigen verwundbaren Punkt (1) feuert er ohne Pause Raketen und Laserstrahlen ab. Am besten den Lasern nach links und rechts ausweichen, und die Raketen abschießen. Wenn er 'springt', mit gedrückter 'R'- oder 'L'-Taste nach links bzw. rechts ausweichen. Sobald er sich teilt, gilt dasselbe wie bei seinem Vorgängermodell. Wenn er weniger als die Hälfte seiner Energie besitzt und einen Moment zögert, wird er versuchen, Euch mit einem 'Kick' aus der Luft zu holen. Hier solltet Ihr den Feind sehr aufmerksam beobachten und gegebenenfalls ausweichen.

Professor Hangar
Ort: Fortuna; Route 2.
Ein einfacher Gegner. Zuerst alle 'Fische' abschießen, danach wird Professor Hangar aus dem Hintergrund auftauchen. Er ist sozusagen überall verwundbar, also einfach nur draufhalten! Wenn er neue 'Fische' aus dem Bug läßt, eine Bombe werfen und weiterballern. Das Boot wird sich danach verdreifachen und versuchen, uns zu rammen aber wir weichen geschickt aus.

Plasma Hydra
Ort: Sector Y; Route 2.
Zuerst die Arme (1) abschießen. Wenn sich der Gegner nun dreht, nach oben oder unten ausweichen, und die aus (3) kommenden Raketen abballern. Hat er erst einmal seine Arme verloren und dreht sich um, halten wir die Laserkanone auf ihn. Die Antriebsdüsen sind der einzige verwundbare Punkt. Ihr könnt ihn dort treffen, wenn er seinen 'Morgenstern' schwingt.

Starfox

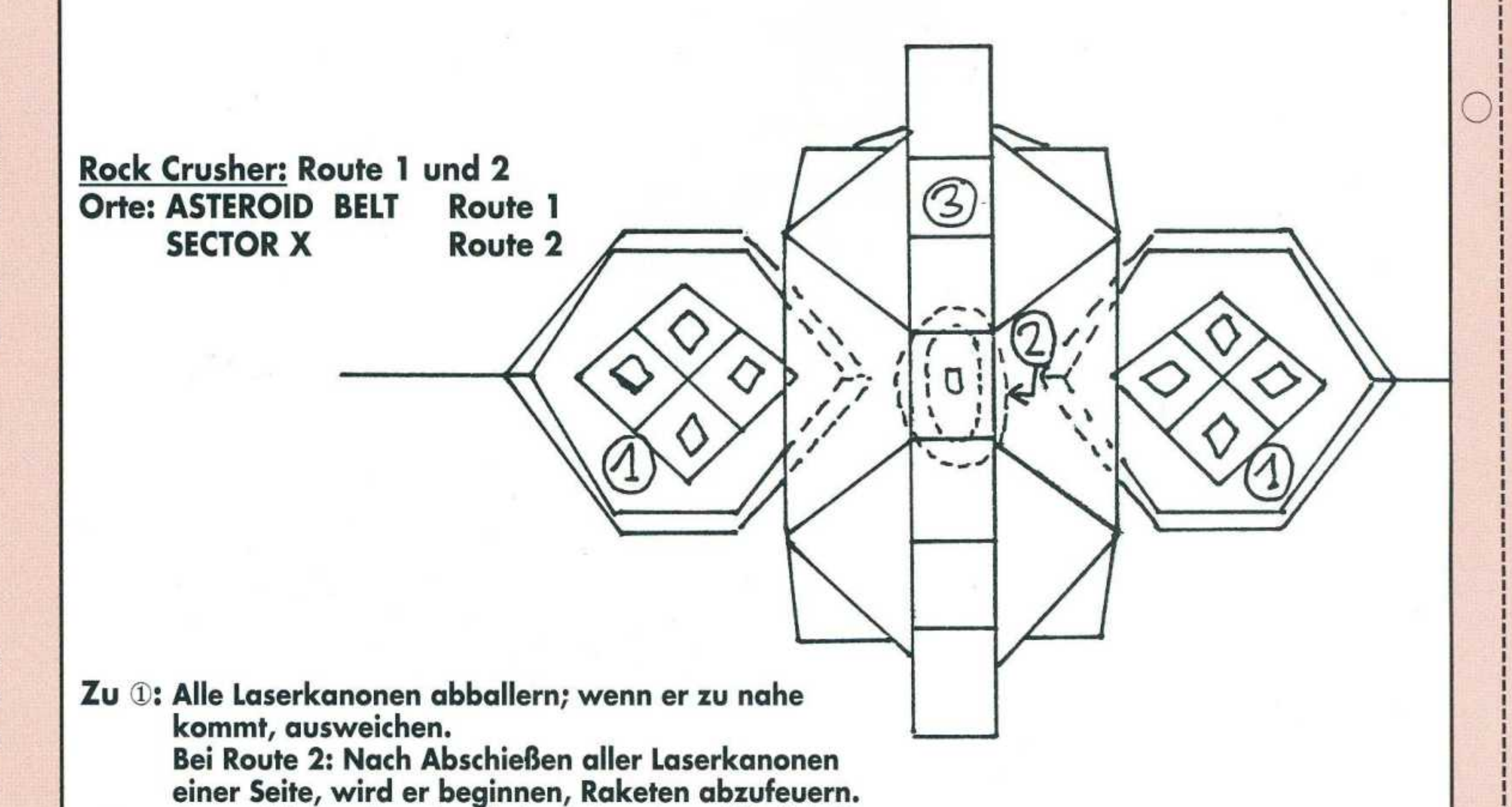
Attack Carrier: Route 1 und 2 — **Ort: CORNERIA Routen**



Zu ①: Zuerst auf diese Stelle schießen, sobald er die Klappe öffnet. Nach kurzem Beschuß wird das Teil abfallen. Dasselbe bei ②.

Zu ③: Sobald er auf Euch zufliegt und schießt, schnelle Ausweichmanöver fliegen (mit Hilfe der 'L' und 'R'-Tasten), um den Schüssen auszuweichen. Dann in den Rücken ballern.

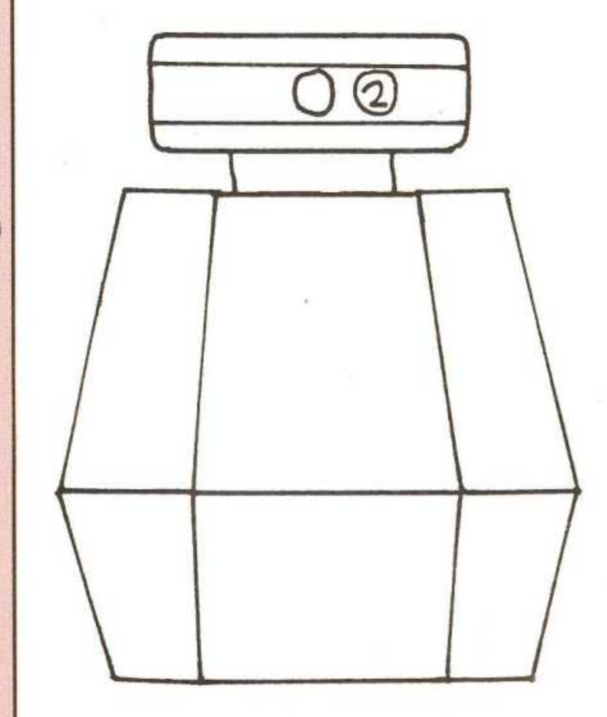
Rock Crusher: Route 1 und 2
Orte: ASTEROID BELT Route 1
SECTOR X Route 2



Zu ①: Alle Laserkanonen abballern; wenn er zu nahe kommt, ausweichen.
Bei Route 2: Nach Abschießen aller Laserkanonen einer Seite, wird er beginnen, Raketen abzufeuern. Ausweichen oder abschießen, da sehr gefährlich!②.

Zu ②: Nach Abschießen aller Laserkanonen wird sich Teil ② vom Teil ③ lösen. Hier auf das Zentrum (L▶) schießen und den "Plasma-Ball"-Schüssen und (Route 2) Raketen ausweichen, bis er zerstört ist.

Starfox



Atomic Core:
Route 1

Ort: SPACE ARMADA

In der Raumbasis

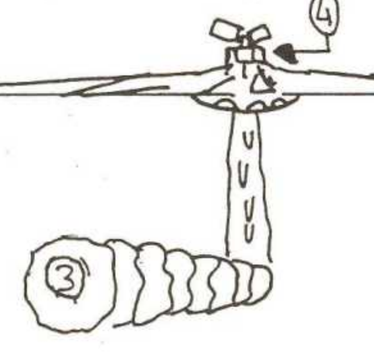


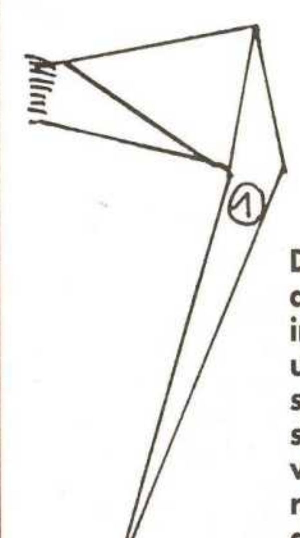
In diesem Raum empfiehlt es sich, auch mit den 'L'- u. 'R'-Tasten zu steuern.
Zuerst mit dem Laser die Schutzschildgeneratoren abknallen. ①. Anschließend den von ② abgeschossenen Plasma-Schüssen mit 'L' und 'R' ausweichen, und gezielt auf ② feuern. ③ sofort abschießen, wenn sichtbar, sonst kann dieser kleine Kerl gefährlich werden.



Dancing Insector:

Ort: METEOR Route 1



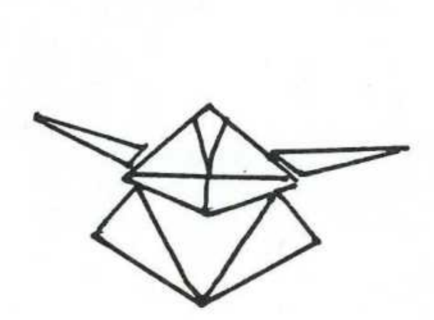


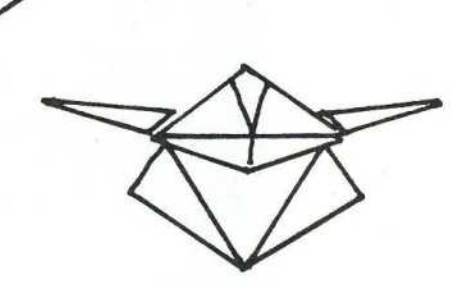
Diesem unfreundlichen Zeitgenossen zuerst auf die "Beine" ① schießen, bis er umfällt und in Stellung ② geht. Jetzt nach oben oder unten ausweichen. Wiederholt auf die Beine schießen, bis sie sich rot färben. Jetzt lassen sie sich abschießen. Dem Feuer ③ einfach, wie den Plasma-Schüssen, nach links oder rechts ausweichen. Wenn alle Beine abgeschossen sind, das Feuer auf ④ konzentrieren, bis der Dancing Insector besiegt ist.

Starfox

<u>Phantom:</u> Ort: Orbit von Venom: Route 1

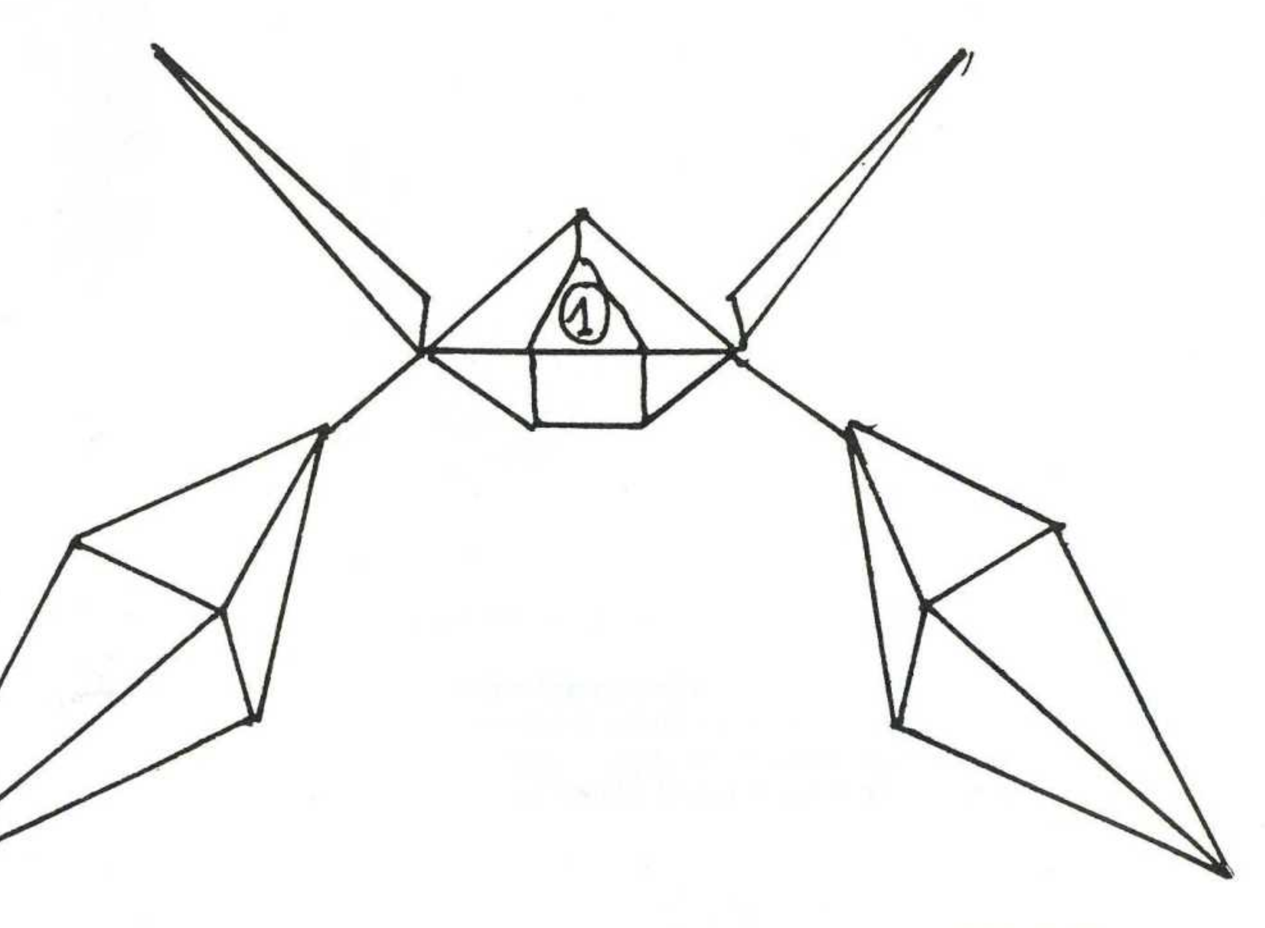
Laßt Euch anfangs nicht durch Flugkunststückchen beeindrucken, sondern schickt ihm einen Gruß (sprich: eine Bombe). Wenn er Euch jetzt mit Lasersperrfeuer eindeckt: ausweichen und beharken. Danach wird er sich teilen. Nur einer dieser Teile ist empfindlich! Es ist nur eine Frage der Zeit, bis er aufgibt.





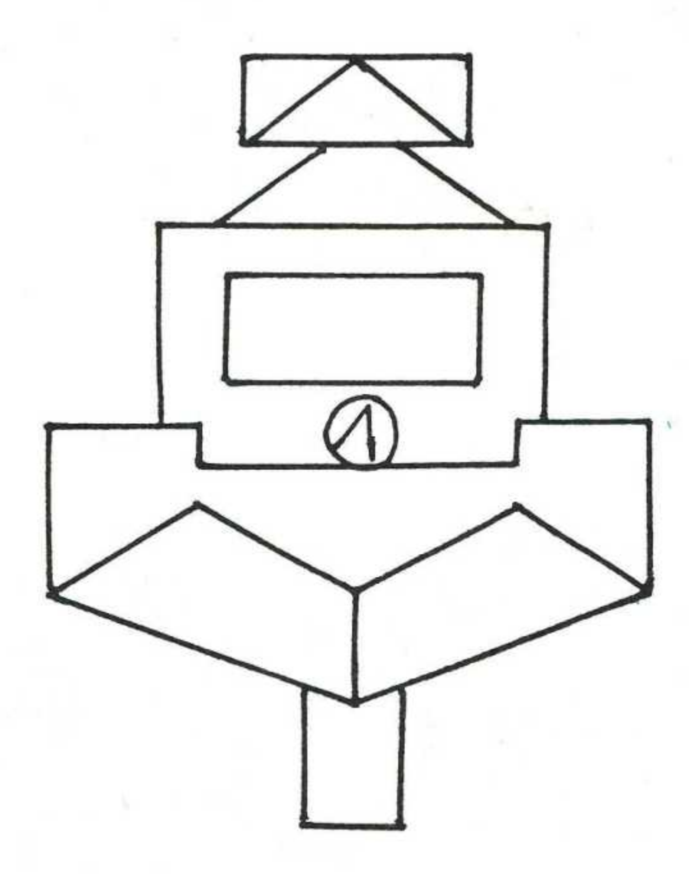
<u>Phantom:</u> II: VENOM

Dies ist ein Gegner der härtesten Sorte. Aus seinem einzigen verwundbaren Punkt ① feuert er ohne Unterlaß Raketen und Laserstrahlen ab. Am besten den Lasern nach links und rechts ausweichen, und die Raketen abschießen. Wenn er springt, mit gedrückter 'R'- oder 'L'-Taste nach links oder rechts ausweichen. Wenn er sich teilt, gilt das, was oben schon beschrieben wurde. Wenn er weniger als die Hälfte seiner Energie besitzt und eine Zeitlang zögert, wird er wohl versuchen, Euch mit einem Kick aus der Luft zu holen. Ausweichen (wie oben schon beschrieben) ist angesagt!



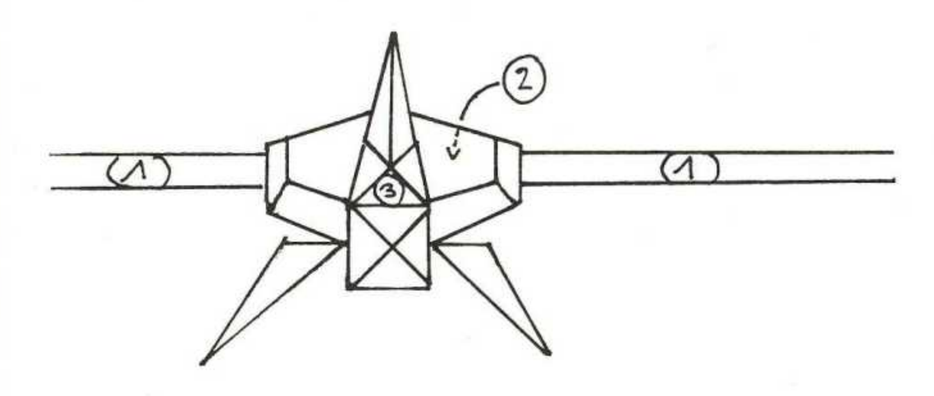
<u>STARFOX:</u>

<u>Professor Hangar:</u> Ort: FORTUNA, ROUTE 2



Ein einfacher Gegner. Zuerst alle "Fische" abschießen, danach wird der Professor "Hangar" aus dem Hintergrund auftauchen. Er ist überall verwundbar: also draufhalten! Wenn er "Fische" aus dem Bug läßt: Bombe werfen und weiter draufhalten, oder zuerst die Fische abballern und, wenn es zu lange dauert, dem Boot ausweichen (es wird sich zuerst verdreifachen, um danach einen Rammversuch zu starten. Einfach auf eine Seite ausweichen.)

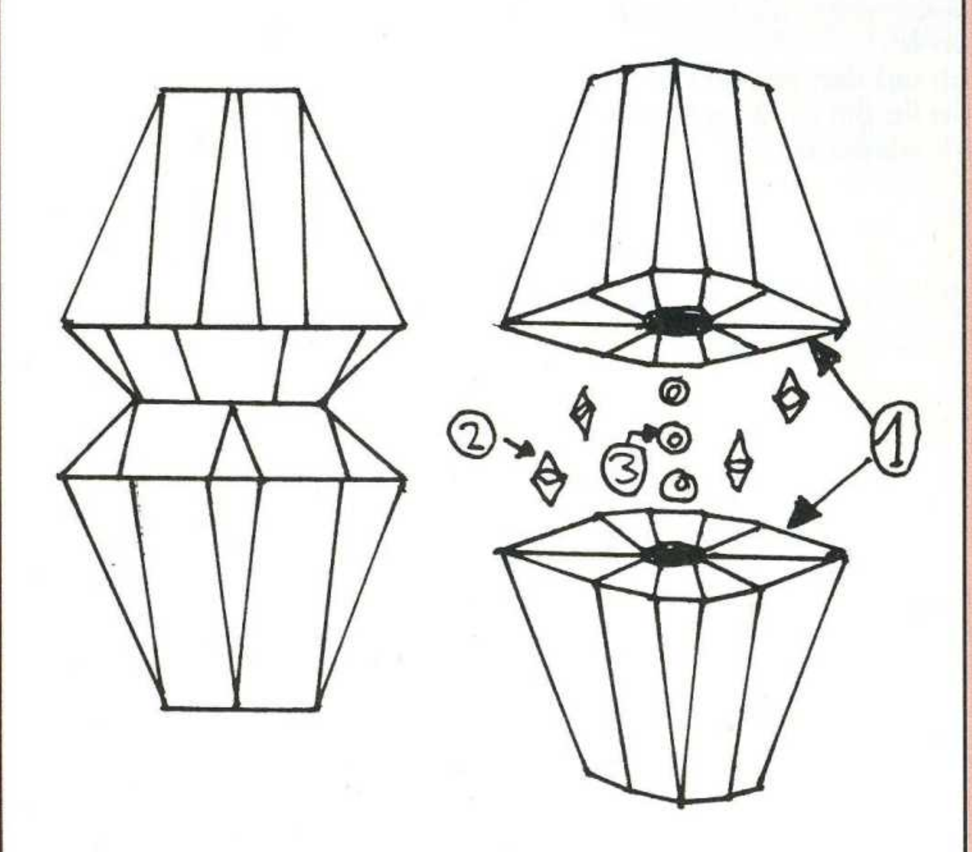
Plasma Hydra: Ort: SECTORY: Route 2



Schießt gleich die Arme ① ab. Wenn er sich dreht, nach oben oder unten ausweichen, und die aus ③ kommenden Raketen abschießen. Wenn er seine Arme verloren hat und sich umdreht, heißt es: Jetzt feuern! Die Antriebsdüsen sind der einzige verwundbare Punkt. Ihr könnt ihn dort treffen, wenn er seinen "Morgenstern" schwingt. ↳ = ②

STARFOX:

Matal Smasher: Ort: Orbit VENOM, Route 2

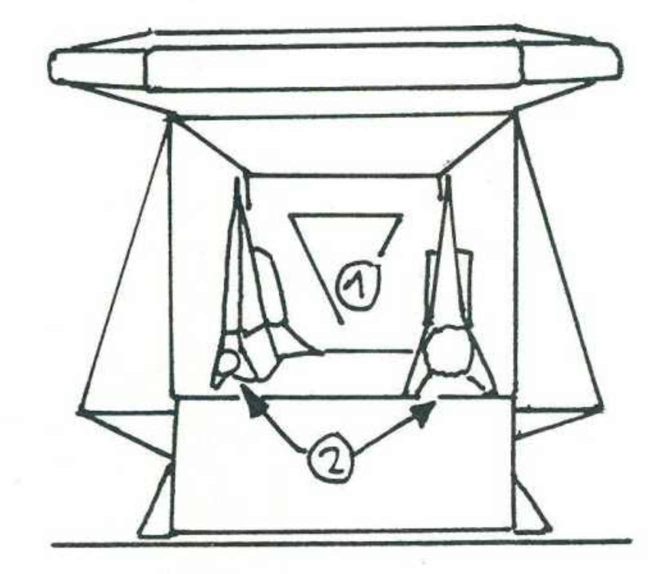


Die einzigen verwundbaren Punkte dieses Gegners sind die, die ich schwarz ausgemalt habe. Wenn man angezogen wird: Zuerst die Splitterbomben ② zerstören, da diese ebenfalls angezogen werden. Erst im letzten Moment die Bremsdrüsen zünden. Wenn der "Smasher" einen Ringlaserschuß vorbereitet ③, sofort die 'R'- oder 'L'-Taste drücken, und nach rechts- oder links-unten fliegen, um dem Schuß zu entgehen.

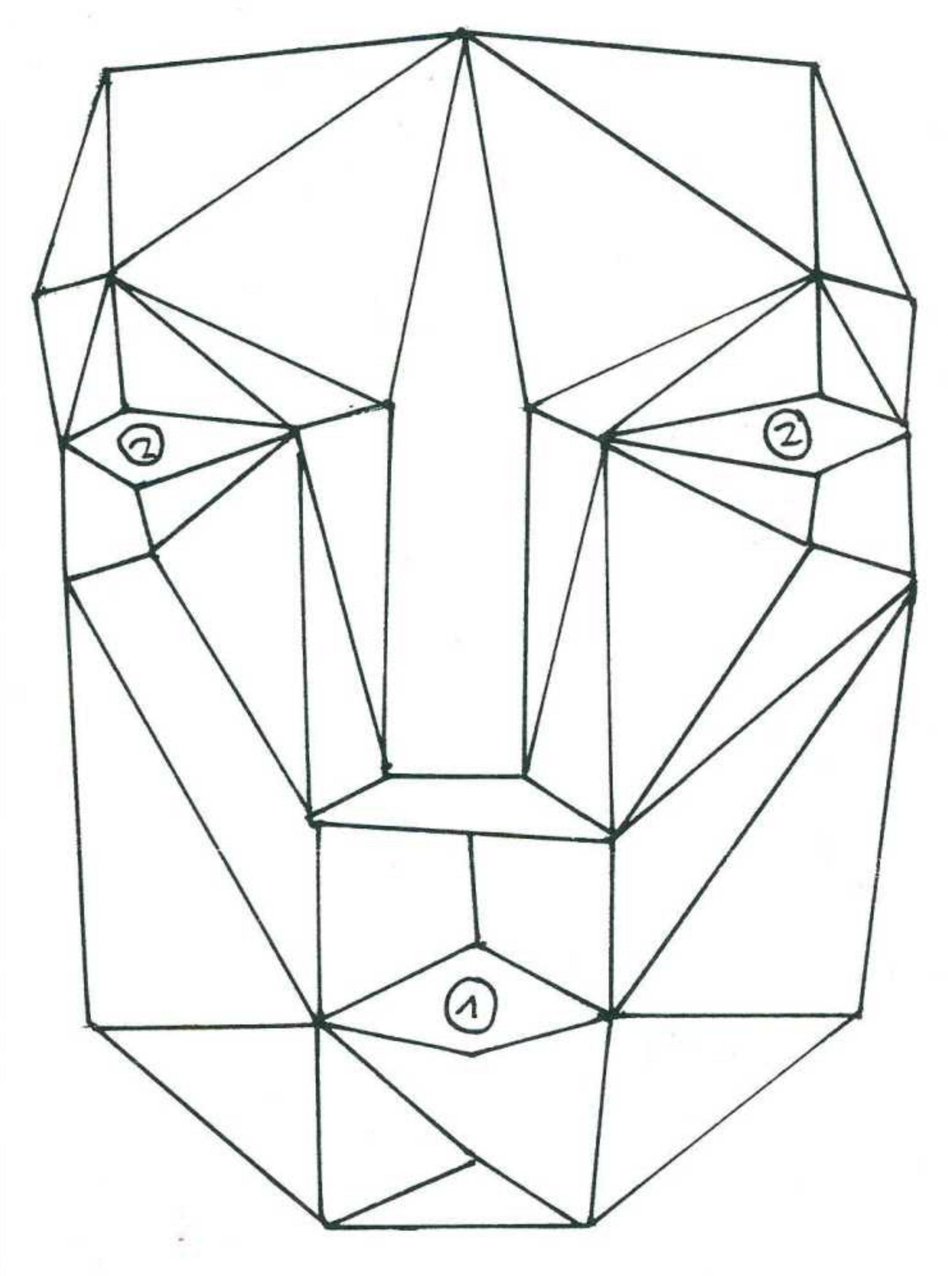
Starfox

Galactic Riders: Ort: VENOM Highway, Route 2

Dieser Gegner ist einfach, wenn man noch einige Bomben im Gepäck hat. Sobald sich die Luke öffnet, um die "Galactic Riders" hinauszulassen ②, feuert man eine hoffentlich noch vorhandene Bombe auf den Schwachpunkt des Gefährts, das rote Dreieck ①. Das Resultat: Galactic Riders futsch, und das Gefährt ist um die Hälfte seiner Energie erleichtert. Die nun folgende Raumattacke berauben wir ihrer Wirkung, sprich: Wir lassen uns nicht rammen, indem wir geschickte Ausweichmanöver fliegen. Danach die beschriebene Aktion wiederholen.



Andross: Ort: VENOM Zentrum des Planeten, Route 1 + 2



In der Einflugschneise unbedingt den Doppelschuß einsammeln. Dann, sobald Andross erschienen ist, seine Augen beharken ②. Draufhalten, und den Metallplatten ausweichen. Wenn er anfängt zu saugen: Keine Angst, denn einsaugen kann ① er Euch nicht. Wenn er anschließend beginnt, die Teile auszuspucken ① : Den Arwing langsam von rechts nach links bewegen, um den Platten zu entgehen. Danach oben Erwähntes wiederholen, bis der Kopf zerstört ist.
Danach auf den Würfel ballern; zerstört ihr ihn nicht im ersten Anlauf: wiederholen.

Allgemeine Tips:

- **Steuert auch mit den 'R'-und 'L'-Tasten. So können viel engere Schleifen viel schneller geflogen werden.**
- **Rollt viel, um gegnerischen Schüssen auszuweichen.**
- **Bomben sparen. Am besten nur bei Bossen anwenden.**
- **Die Trainingsoption nutzen, um den Arwing kennenzulernen.**

Viel Glück!

Metal Smasher

Ort: Orbit Venom; Route 2
Der einzige verwundbare Punkt dieses Gegners ist schwarz ausgemalt, jeweils das Zentrum eines Kegelstumpfes sozusagen. Wenn man magnetisch angezogen wird, zerstört man zuerst die Splitterbomben (2), da diese ebenfalls angezogen werden. Erst im letzten Moment zünden wir die Bremsdüse. Sollte der Smasher einen Ringlaserschuß vorbereiten (3), drücken wir 'R' oder 'L' und weichen nach rechts oder links unten aus, um dem Schuß zu entgehen.

Galactic Riders

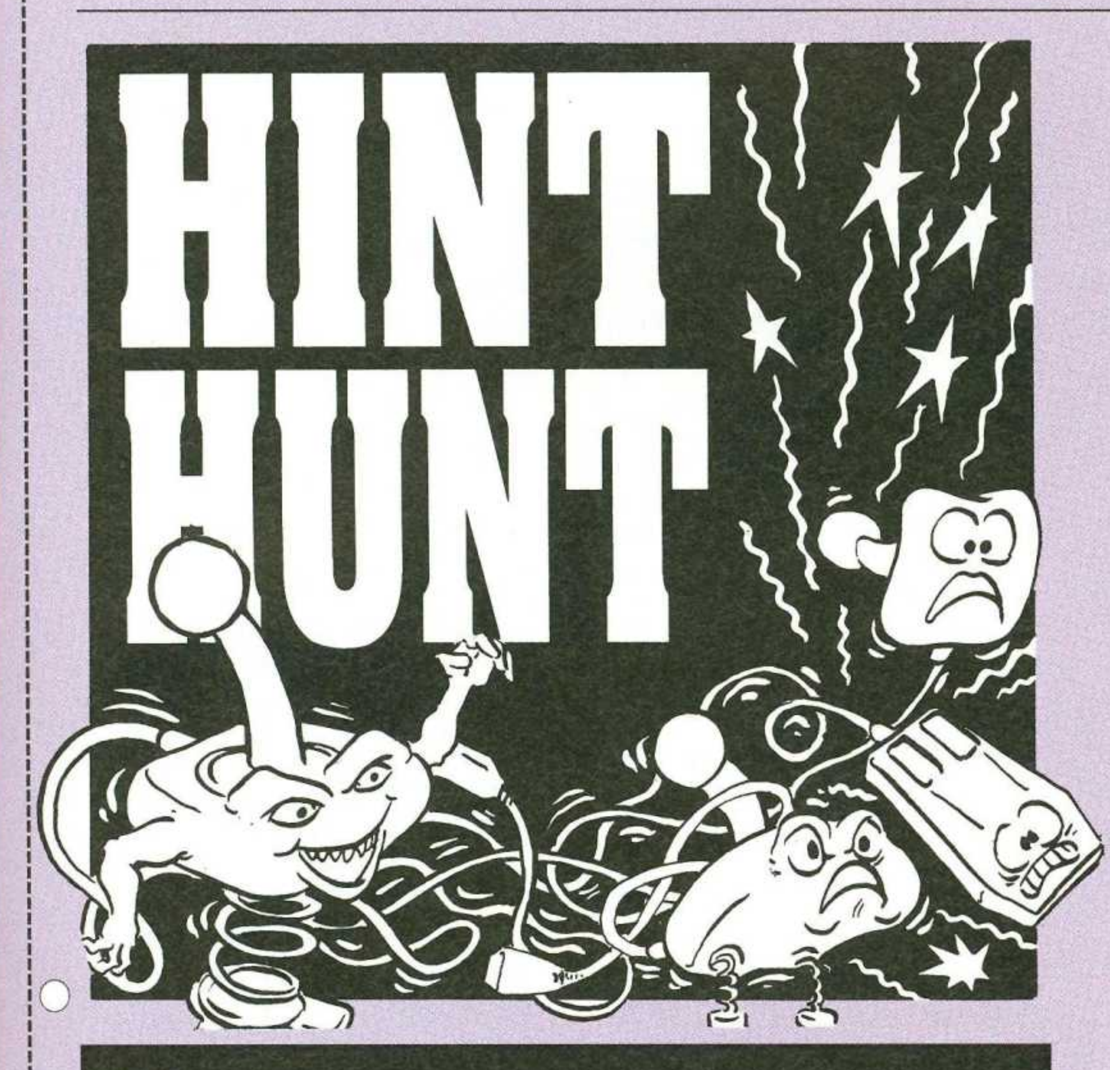
Ort: Venom Highway; Route 2.
Dieser Gegner stellt kein größeres Problem für uns dar, sofern wir noch einige Bomben übrighaben sollten. Sobald sich die Luke öffnet, um Galactic Riders hinauszulassen (2), feuern wir eine (hoffentlich noch vorhandene) Bombe auf den Schwachpunkt des Gefährts, das rotfarbene Dreieck (1). Das Resultat wird überwältigend sein, denn die Galactic Riders sind zerstört, und der Gegner ist um die Hälfte seiner Energie erleichtert. Die nun folgende Raumattacke berauben wir ihrer Wirkung, sprich: Wir lassen uns nicht rammen, indem wir geschickte Ausweichmanöver fliegen. Danach wiederholen wir die bereits erwähnte Prozedur, bis es den Gegner erwischt hat.

Andross

Ort: Venom Zentrum des Planeten; Route 1+2.
In der Einflugschneise unbedingt den Doppelschuß einsammeln. Dann, sobald Andross erschienen ist, seine Augen beharken (2). Draufhalten, und den Metallplatten ausweichen. Sollte er anfangen, Staubsauger zu spielen, braucht Ihr keine Angst zu haben, denn dafür ist (1) wirklich zu klein. Wenn er beginnt, die Teile auszuspucken (1), den Arwing langsam von rechts nach links bewegen, um den Platten zu entgehen. Danach den ganzen Vorgang wiederholen, bis der Kopf zerstört ist. Anschließend auf den Würfel ballern. Zerstört Ihr diesen nicht im ersten Ablauf, müßt Ihr die Prozedur ebenfalls wiederholen. ■

Christian Rieger





Die Fragen ...

Eye of the Beholder II

Arne sucht verzweifelt das verflixte sechste Medusenschild. Fünf Stück hat er bereits. Dann hat er noch ein weiteres Problem. Er kann die Tür im ersten Stock des Tempels nicht öffnen, in die das Auge von Talon paßt. Ähnliche Probleme hat Marcus Sauter. Er steckt in dem Labyrinth, in dem man die Alpträume bekommt, vor einer Tür, die durch neun Druckplatten im Boden gesichert ist. An der Wand steht auf einem Schild: "Viele Dinge müßt ihr nun entbehren, ein Kreuz wird euch Zutritt gewähren." Wie geht die #*%&§$!-Tür auf? ■

Eye of the Beholder I

Auch bei EOB I hängt der arme Gerd. Dort gibt es ein magisches Tor, in das allem Anschein nach ein Kristall oder Diamant gehört. Er kann ihn jedoch nicht finden und wollte mal fragen, ob es so was überhaupt gibt und wenn, wo es liegt. ■

Twin Kingdom Valley

Michael Dietze hält gleich mehrere Fragen bereit: Was muß man der großen Wache im Schloß geben, damit man sie zum Freund gewinnt? Was muß man dem Wüstenkönig im Schloß geben, damit er einem nichts mehr tut? Wie bekommt man den goldenen Stab von der Hexe im rechten Turm des Schlosses? Was hat es mit dem Riesen auf sich, der einen immer verfolgt? Was hat es mit dem Geheimnis des Lebens auf sich? Man findet es in einem Berg, wenn man die Kiste aus dem Schloß dort hingebracht hat. ■

Eternam

Gerd Ronninger kommt im Museum nicht weiter. Wie gelangt man zum Pfeilgewehr und den Exit-Schildern? ■

Bart vs. the Space Mutants

Jan fragt sich, was er wohl in der Pyramide machen muß? Wenn er den Becher leertrinkt, öffnet sich die Tür. Und dann? ■

Prince of Persia

Thomas Winter hätte bei der SNES-Version des Hüpfadventures gerne unendliche Leben. Er würde sich auch über die Action-Replay-Codes freuen. ■

Ultima Underworld II

Werner ist bei UU2 schon ziemlich am Ende angelangt. Er hat alle Black-Rock-Gems angewendet, der große Gem im Level 5 blinkt bereits. Außerdem hat er die Djinn Bottle. In einem Brief von Bishop heißt es, daß Mors Gotha näher kommt. Es erscheinen jedoch nur Soldaten aus Killhorn Keep, wenn man im Schlamm badet. Wo bleibt jedoch der Mors Gotha, oder wie kommt er zu ihm hin? ■

(Mors Gotha befindet sich in Killhorn Keep in der kleinen Kammer im Wachraum gegenüber dem Waschraum.

Reinhard Schmidt)

X-Wing

Ich möchte das Spiel gerne mit meinem Gravis-Analog-Joystick spielen. Leider verstellt sich das dumme Ding nach einer Weile völlig. Auch ein Neukalibrieren nutzt nur für kurze Zeit. Liegt hier ein Programmfehler vor? Haben andere Leser ähnliche Probleme, und weiß vielleicht irgendwer, was man dagegen macht? ■

Michael Thom

Cosmic Fantasy 2 (Turbo Duo)

Gabriele ist in der Stadt Reza und muß nach Südosten durch die Festung in die Hafenstadt. Wie kommt sie weiter durch die Festung? Selbst ein paar Warps können Ihr nicht weiterhelfen. ■

Whale's Voyage

Rat kommt auf Inoid nicht weiter. Im Hospital kommt er nicht mehr aus dem Untersuchungsraum heraus. Was macht er falsch? ■

Bundesliga Manager Pro

Klaus hat Probleme, die Mannschaft über eine Saison hinweg durch Training fit zu halten. Während die Computergegner zum Teil an Spielstärke zulegen, werden seine Kicker immer schlapper. Muß er das Training eventuell anders dosieren, oder hilft nur noch das Trainingslager? Ihn nerven auch die gelben Karten, die er ständig kassiert, während die Computergegner nie eine bekommen. Wer kann ihm helfen? ■

The Secret of Monkey Island

Sebastian fehlt noch eine Prüfung, um Pirat zu werden – die Schatzsuche. Die Schatzkarte befindet sich in seinem Besitz, aber er kann mit ihr nichts anfangen. Wo muß er loslegen? ■

Le Chuck's Revenge

Der Säufer auf der Insel bei Phatt Island macht Sebastian Schwierigkeiten. Sobald Guybrush den Alkohol trinkt, fällt er vom Stuhl und wacht am Strand auf. Wie kann er gegen den Säufer bestehen?

Und gleich noch eine Frage.
Die groteske Statue, die vor der Hütte des Säufers steht, ist Sebastian ein Rätsel. Er legt das Teleskop auf die Hand der Statue, ein Lichtstrahl geht durch das geöffnete Fenster und zeigt in die Mitte des Spiegels. Danach fällt das Teleskop aber vom Arm der Statue. Was kann man hier machen? ■

KGB

Ich stecke im Chapter 2, Rang 40 fest, nachdem das Treffen mit dem Führungsoffizier ganz gut über die Bühne ging. Wie erfahre ich etwas über New-Birth, und welchen Zweck erfüllt der Rollstuhl? ■

Sven Luther

Star Trek

Wie kann Spock durch Zusammenschalten der Tricoder einen Teil des Datenbestandes übersetzen? Und wie bekommt man Spock und Kirk dazu, sich auf die Sitze zu setzen? Diese Fragen beziehen sich auf die vierte Mission mit Harry Mudd. Trotz Komplettlösung kommt Tim hier nicht weiter. ■

Fate

Vom Orakel hat Jochen aus Berlin versprochen bekommen, daß er das Crin-Cross in einer besonders dunklen Nacht am See finden wird. Nun, er hat die ganze Nacht in Echtzeit gewartet, aber das Crin-Cross ist nicht aufgetaucht. Wo bleibt es nur? ■

Car Vup

Vera Witte aus Dormagen benötigt dringend einen Cheat, mit dem man in der Amiga-Version auch ohne Modul zu unendlichen Leben kommt. Wer kennt den Trick? ■

Space Quest V

Kai und Marc benötigen Hilfe, um die Blechtussi auf Kiz Urazgubi daran zu hindern, sie immer abzuknallen. ■

(An der Stelle mit dem Wasserfall kann man der Terminatorin durch einen langen Höhlengang entkommen, der oben auf einer Klippe endet. Oben angekommen springt man auf die andere Seite und erklettert den Felsen mit dem Wippstein. Danach wartet man, bis die Metallmaid durch den Wasserfall trabt und die Höhle betritt. Mit dem Stock bringt man den Wippstein in Bewegung, und Arnies kleine Schwester ist erst mal platt (aber noch nicht ausgeschaltet). Um ihr den Rest zu geben, kriecht man mit der Banane bewaffnet in den hohlen Baumstumpf. Nach einer Weile kommt die Rob-Biene ziemlich sauer angeflogen, und man kann ihr durch das Loch im Baumstumpf die Gelbfrucht in den Auspuff schieben. Darauf fliegt sie im wahrste Sinne des Wortes völlig ab, und das Problem ist beseitigt. tom)

Gobliins II

Auch beim Zwergenspiel auf dem PC haben Kai und Marc logische Aussetzer. Trotz Komplettlösung bekommen sie Winkle nicht dazu, den Knopf aus der Halterung zu werfen. Wie sag ich's meinem Zwerge? ■

... und ein paar Antworten

Bundesliga Manager Pro

Antwort für M.H. (Ausgabe 3/93)
Probier doch mal folgendes: Wenn gefragt wird, wie lange Du spielen willst, dann schalte mal bis auf den Anfängerlevel alles aus. Siehe da, Du fängst in der ersten Bundesliga an und hast 1,9 Millionen auf dem Konto. Bei einer Durchschnittsstärke von 70-75 Mann brauchst Du Dich dann auch nicht mehr großartig um Verträge zu kümmern. ■

Legend of Kyrandia

Bastian und Timo fiel auf, daß in der ASM Special (19) der Lösungsweg für "Legend of Kyrandia" nur den Usern der englischen Version in der Schloßbibliothek weiterhilft. In der deutschen Version muß man die Bücher D, R, E, H herausziehen. ■

Das schwarze Auge

Auf die Frage von Mr. A. (4/93) hat Marcus ein paar interessante Anmerkungen zu machen. Man kann das Spiel erfolgreich beenden, ohne den Dungeon jemals betreten zu haben. Alle Gegenstände kann man auch im nächsten Laden um die Ecke billig kaufen. Man kann im Dungeon je nach Dauer des Aufenthalts allerdings Erfahrungspunkte sammeln. Jeder Steinschlag verlängert die Dauer des Aufenthalts. Man sollte den Dungeon aber erst ab einer Stufe betreten, wo einem nicht schon beim ersten Steinschlag das Lebenslicht ausgepustet wird.
Zur Frage von Sammy (5/93) läßt sich folgendes sagen: Es gibt keine spezifische Lösung für diese Stelle, aber ein Verfahren, mit dem man derartige Probleme grundsätzlich aus der Welt schaffen kann: Jede Gruppe sollte einen Magier mit der Spezialisierung "Bewegung" haben. Diesen sollte man bei jeder Beförderung auf den Spruch "Transversalis Teleport" trainieren. Ebenso sollte er den Spruch "Penetrizzel" auswendig lernen. Mit diesen beiden Sprüchen kommt man über alle Hindernisse hinweg. ■

Eye of Beholder

René hat auf die Frage von Jens in der ASM (5/93) eine Antwort gefunden. Jens findet das Schwert ganz einfach, indem er von der Eröffnungstreppe des Levels geradeaus durch das Elektrofeld geht, die Monster zerstückelt und sich dann nach rechts wendet. Hinter der Tür befinden sich drei verwirrend gleichartige Gänge. In einem liegt das Schwert. Am besten läßt er unwichtige Gegenstände dort liegen, wo er schon war. Dann hat er schnell Erfolg. Auch der Rätselmund braucht Jens nicht zu beunruhigen. Um die Wand zu sprengen, benötigt er den Crystal Hammer, und den gibt es erst im unfreundlichen Beholder Level (Turm 1, Level 4). Erst stolpert man durch die Geheimwände, und dann läßt man sich vom Windsymbol in die Wolken heben. Anschließend macht man noch ein paar Schritte, und schon ist man am Hammer. Hinter dem Mund gelangt man übrigens zu Turm 2, Level 1.

Sir Henrik hat einen Tip zu der Frage von Alex und Stefan (5/93). Mit dem magielosen Kampf ist das nämlich so eine Sache. Es wird außerordentlich pingelig darauf geachtet, daß man nicht nur die eigenen Zauberbücher, die klerikalen Symbole und die des Paladins in die vorgegebene Nische plaziert, sondern ALLE unterwegs eingesammelten (auch die von verstorbenen und noch nicht wiedererweckten Helden). Man kann den Talon überlisten, indem man es aufschlägt, bevor das Zauberbuch abgelegt wird; so hat man während des magielosen Kampfes trotzdem jede Menge Magic Power. ■

Tiny Toon Adventure

Michael (5/93) kann geholfen werden. Wenn der Ritter seine Kette abschießt, sollte man so hochspringen, daß man über ihr ist, wenn sie sich in der Wand verhakt. Fängt nun der Kopf an herumzuspringen, muß man nur auf ihn draufhüpfen, um den Ritter zu besiegen. Wenn der Kopf wieder in der Rüstung verschwindet, sollte man hochspringen, da der Ritter seine Kette gleich darauf wieder einzieht. Danach muß man sich schnell in der Mulde verkriechen. Ansonsten wird man von seinen Beinen zertrampelt. Das ganze müßt Ihr ein paar mal wiederholen. ■

Richard

Hook

Iceman gibt uns eine interessante Antwort. Am Anfang braucht Fabian (5/93) natürlich ein Piraten-Outfit. Zunächst muß er seine Goldzähne bei Dr. Chop loswerden, sich die Jacke angeln und im "Crossed Swords" die Krüge mitnehmen. Dann gibt er dem Mann an der Bar die drei Münzen (Jacke, Dr. Chop) und die drei Krüge ("Crossed Swords", "Bait and Tackle"). Der Mann gibt ihm dafür drei Becher Kakao. Diese bringt er dem Piraten am Tisch. Sobald der Pirat eingeschlafen ist, kann er ihm die Hose klauen. Den Hut holt er, indem er genau in dem Moment, wenn der Pirat über den Platz geht, selbst über den Platz schwingt (öfter ausprobieren). Dann zieht er sich hinter dem Vorhang um, den er bei Dr. Chop geholt hat. Jetzt kann er bequem auf das Schiff gehen und sich die Töpfe holen. ■

Der Patrizier

Gerrit weiß, wie man ohne Freezer an viel Kohle kommt. Gleich zu Anfang sollte Sven in die Kirche gehen:
Nimm etwas vom guten Weihwasser, und spende dem Mönch so lange Geld, bis Dein Konto im Minus ist. Anschließend gehst Du mit der <F3>-Taste ins Kontor und mit <F8> sogleich zurück in die Kirche. Nun wird fleißig weitergespendet. Allerdings ist diesmal der Bettler der Empfänger. Du drückst dann einfach zweimal die Taste <B>, und schon bist Du um 1,5 Milliarden reicher. ■

Ween

Zur Frage von Fabian, wie man das Gold schmelzen kann, weiß Gerrit folgende Antwort. Man steckt das Holz und das Stroh in den Kamin. Dann ruft man Urm und füttert ihn mit der Konfitüre. Danach sollte man seine Magie auf die Feuerstelle im Kamin richten. Dann nimmt man die Kupferkugel vom Tisch und wirft sie auf den Schädel. Es entsteht ein Ring, der sofort genommen werden muß. Anschließend benutzt man den Ring mit der Kupferkugel, und es entsteht ein Kessel, der auf die brennende Feuerstelle im Kamin zu stellen ist. Nun einfach noch das Gold in den Kessel werfen, und sofort fängt es zu schmelzen an. ■

Countdown

Frank hat eine Antwort auf Ronnys Frage (5/93), wie er die Schlüsselbox hinter dem Schild in der roten Statue öffnen kann. Wichtig ist es, die Fensterscherben genau zu untersuchen. Nach einiger Zeit sollte der Pixel zu finden sein, der den Schlüssel darstellt. Wenn Ronny durch Verschie-

ben des Regals bereits den Safe gefunden hat, kann er das beim Schlüssel gefundene Dynamit sofort anwenden. Allerdings sollte er vorher einige Gangsterfilme gesehen haben. ■

DSA

Auf die Frage in der ASM 5/93 hat Nils folgende Antwort:
Laß die Steine Steine sein, und hol' Dir erst mal ein paar Seile aus dem Kramladen. Mit diesen kannst Du ohne Probleme das Loch hinunterklettern. Und man glaubt es kaum, wenn Du eine Treppe nach oben nimmst, kommst Du auf der anderen Seite der Steine an. Um wieder nach oben zu gelangen, mußt Du allerdings einen anderen Weg suchen. Aber nicht verzweifeln! Ich bin auch schon mal in dem Keller eines fremden Schmiedes aufgetaucht. ■

Final Fantasy Adventure

Jens Köhler hat den Durchblick, wie man dem Problem von Michael und Matthias aus dem Hint Hunt 5/93 beikommen kann:
Michael findet die Höhle der Medusa in der linken unteren Oase. Dort sollte er um die zwei einzelnen Palmen eine liegende Acht laufen. Dabei sollte er jedoch keine der beiden Achsen mehr als einmal betreten. Hat er alles richtig gemacht, kommt er in die Höhle, wo schon die ehemalige Gladiatorin Amanda wartet. Nach der Höhle erscheint dann gleich Medusa als Endgegner. Nachdem er diese besiegt hat, erfährt er, das Amanda bereits gebissen wurde, woraufhin sie sich sofort in eine weitere Medusa verwandelt hat. Das ist das Ende einer langen Freundschaft, und er ist gezwungen, Amanda zu terminieren. Von der toten Gladiatorin erhält er die Tränen der Medusa, und wir kommen nun zu etwas völlig anderem – nämlich dem Problem von Matthias.
Der sollte mit den Tränen in der Zweithand nach Jedod und dort zu Danias Haus gehen. Der Papagei neben dem Thron verwandelt sich in Amandas Bruder Lester, wenn man auf ihn zugeht. Lester öffnet die Tür zum Geheimgang. Nachdem Matthias die darauffolgenden Dungeons unter dem Haus hinter sich gelassen hat, trifft er auf Danias in Person. Als großer Zauberer fordert dieser zum Endkampf auf. Jetzt sollte Matthias genügend Magiepunkte besitzen, weil er in diesem Kampf ziemlich oft den Lebenszauber benötigt. Am günstigsten verläßt er sich auf die Waffen von Lester. Nach dem Fight verschwindet das Gas, und der Weg ist wieder frei. ■

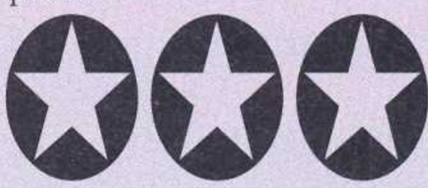
Jens Köhler

MONKEY ISLAND II

Katja Dörman kann Lilli ganz einfach helfen:
Man schnappt sich auf Kapitän Dreads Schiff die Tüte mit dem Papageienfutter. Danach geht's auf Booty Island zum Altwarenhändler, um das Schild rechts neben dem Papagei zu kaufen. Die Futtertüte mit dem Vogelbild hängt man an den freigewordenen Haken, und nun kann man den Spiegel des Federviehs an sich nehmen. Diesen Spiegel hängt man in der Hütte des alten Trinkers an die Wand, und schon geht's weiter. ■

Indy 3

Steffen Behrend hilft Andi aus der 6/93:
An der Stelle, wo *Biff der Schläger* steht, nach links abbiegen, und da einfach die letzte Tür des Ganges öffnen. In dem Zimmer steht auf dem Tisch ein Kerzenständer. Wenn man geneuer hinsieht, bemerkt man, daß da ein silberner Gegenstand herumhängt. Wir nehmen den Gegenstand, und finden heraus, es ist der Zimmerschlüssel. Jetzt geht man nur noch zu Henrys Zimmer, welches sich hinter einer der drei Türen rechts im Gang von Biff dem Schläger befindet. Zimmer öffnen, Henry befreien, weiterspielen.





Hol es Dir,
das starke
SPECIAL Nr. 20!
ASM
Natürlich hyperfrisch und topaktuell! Für alle, die beim Spielen den Spaß haben und auf zeitraubende Herumraterei gern verzichten wollen
Sonderausgabe 1993
DM 9,80
aktueller software markt
SPECIAL
SONDERAUSGABE 20
über 130 Seiten
SPIELE-LÖSUNGEN
ERIC THE UNREADY
VEIL OF DARKNESS
PROPHECY OF THE SHADOW
SIERRA UNPLUGGED
Mit Game-Poster!
Diesmal noch mehr Tips & Tricks
ECO QUEST II
SPACE QUEST IV
Ultima Underworld II
Teil 2 der Lösung

DIE RUINEN VON FETEPAMA

System: **PC**, Hersteller: **Daniel Horst**, Im Steinrausch 49, 53894 Mechernich, Muster von: **Hersteller**.

Hast Du keins, bau Dir eins

Ein umfangreiches Adventure zum Nulltarif? Das gibt es nicht! Doch, gibt es – und sogar ein Editor ist dabei, mit dessen Hilfe man eigene Abenteuer erzeugen kann.

Mogol heißt der Erzbösewicht, der sich in den **Ruinen von Fetepama** eingerichtet hat. An sich ist das ja OK, denn wer sonst möchte schon ein verfallenes Schloß bewohnen. Aber der Schlawiner hat auch noch einen Glücksstein geraubt, worauf der Held des Abenteuers eine mordsmäßige Migräne bekam *(oder etwas ähnliches; die Anleitung schweigt sich darüber aus)*. Das bringt Streß, und so macht er sich auf, um den Stein zurückzuerobern. Auf dem Weg durch unterirdische Gänge und finstere Verliese der Ruinen wollen ihm eine Menge unfreundlicher Zeitgenossen ans Leder, gegen die er sich wehren muß. Außerdem sind Rätsel zu knacken, Schlüssel und Geheimgänge zu finden sowie Fallen zu vermeiden. Die klassische Adventure-Story unterscheidet sich hauptsächlich in einem Punkt von anderen Computer-Spielen. Ihr bekommt das Game nämlich quasi umsonst: Lediglich das Porto für Anforderung und Zusendung der Diskette müssen ausgegeben werden, wenn man das Spiel beim Autor bestellt. Mit den Super-Duper-Produkten der kommerziellen Anbieter kann man "Die Ruinen von Fetepama" allerdings nicht vergleichen. Die Grafik ist mäßig, und die (abschaltbaren) Geräusche aus dem PC-Lautsprecher sind eine Qual. Eine an sich einfache Tastatursteuerung ist in einigen Punkten reichlich undurchsichtig, und Hilfestellungen bietet nur die knappe Anleitung, die als Textdatei auf der Programmdiskette gespeichert ist. Gelegentlich kommt es sogar zu Programmabstürzen aus unerfindlichen Gründen. Wie gut, daß es wenigstens eine Save-Funktion gibt, die nach dem Neustart die jeweils zuletzt gespeicherte Spielsituation wieder herstellt.



▲ *Trau keinem Gnom mit Hut*

Positiv ist aber das Vorhandensein eines Editors: Mausgesteuert könnt Ihr relativ komfortabel eigene Labyrinthe, Spielfiguren und -situationen entwerfen oder das mitgelieferte Abenteuer mit zusätzlichen Aufgaben würzen. Getreu dem Motto "Einem geschenkten Gaul..." sind wir nicht allzu streng und bewerten das Game "Zufriedenstellend". ■

sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Steuerung	6
Handlung	6
Atmosphäre	5
Gesamtnote	6
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

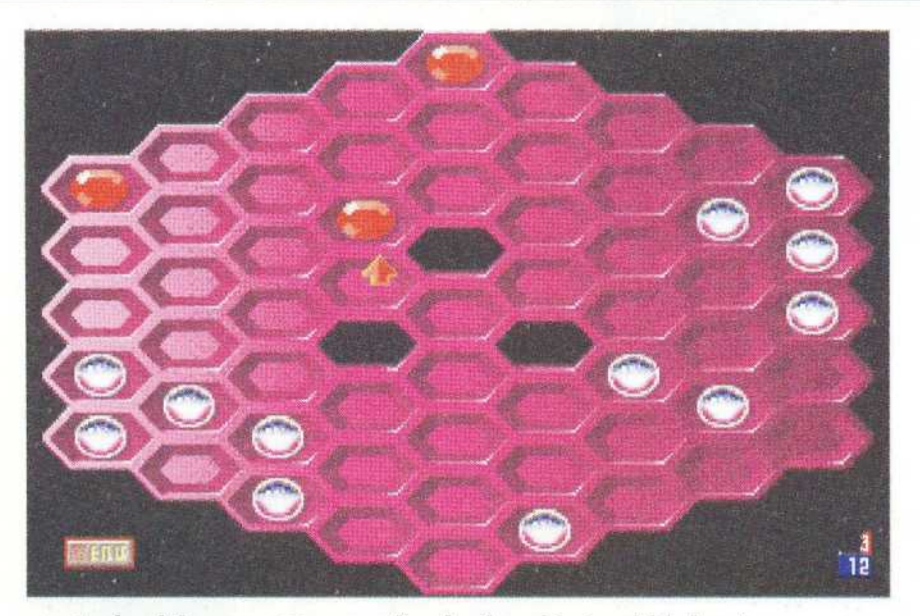
Reine Hexxerei

Einfach und doch knifflig: Paragons neues Knobelspiel ist Reversi im Sechseck – und dank erweiterter Regeln viel spannender!

HEXXAGON

System: **PC** *(mind. 286/12, VGA, Maus, HD, unterst. SoundBlaster)*, Registrierung: **ca. 40 DM**, Hersteller: **Paragon Software**, USA, Muster von: **CDV Software**, 76137 Karlsruhe.

Keine Bange, die Lernphase für **Hexxagon** hält sich in Grenzen. Eigentlich sind die Regeln sogar so simpel, daß es schon reicht, daß Demo ein paar Minuten anzuschauen. Da erfährt man alles, was zum Spielen wichtig ist: eine Maus zum Beispiel oder, viel wichtiger, ein schlaues Köpfchen.



▲ *Aufgeblasene Gegner bedrohen Deine Edelsteine*

Hexxagon spielt sich nämlich auf einem Wabenfeld ab, in dem zwei Sorten von Steinchen um die Vorherrschaft kämpfen: auf der einen Seiten die kleinen Blasen, vom Rechner in drei wählbaren Intelligenzstufen gesteuert, auf der anderen Seite die roten Edelsteine, die der Spieler per Maus übers Spielfeld schiebt.

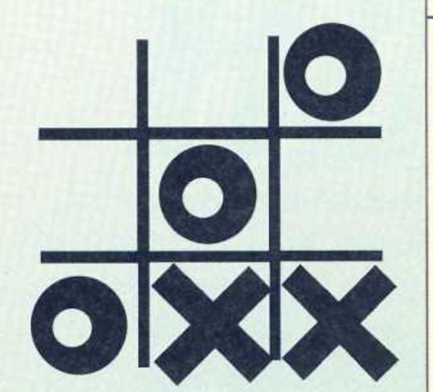
Dabei gibt es zwei Möglichkeiten. Wird ein Stein ins direkt benachbarte Feld gesetzt, verdoppelt er sich, und auch das Ursprungsfeld bleibt besetzt. Springt man jedoch zwei Felder weiter, verbleibt am Ausgangsort eine Lücke. Der Trick an der Sache: Wird ein eigener Stein auf ein Feld gesetzt, neben dem sich eine oder mehrere feindliche Blasen befinden, werden diese prompt in eigene, rote Edelsteine verwandelt. Gewinner des Spiels ist logischerweise der, der am Ende mehr Felder mit seinen Figuren besetzt hält.

Strategisch sieht das Ganze so aus, daß zunächst fleißig verdoppelt wird, um in der zweiten Phase dann mit ein paar geschickten Sprüngen die feindliche Armada zu überrumpeln. Der Rechner ist da kein zu unterschätzender Gegner, aber er ist auch nicht unbezwingbar. Seine Strategie ist ein wenig zu statisch – hat man den Bogen raus, gewinnt man in der Regel etwas mehr als die Hälfte aller Spiele.

Bleibt zur Abwechslung noch die Zwei-Spieler-Option oder die dringend zu empfehlende Registrierung. Dann nämlich gibt's nicht nur neue Grafiken, sondern neu gestylte Spielfelder. Auf das die Köpfe qualmen! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	9
»GUT«	



Hosen runter, Larry Laffer

Herrrreinspaziert, meine Damen und Herren, in unserem Casino wird nicht ein Spiel, es werden auch nicht zwei oder drei Spiele – nein, insgesamt acht Spiele werden gespielt. Treten Sie ein, und machen Sie mit...



▲ *Larry Laffer sollte in keiner Spielrunde fehlen*

HOYLE CLASSIC CARD GAMES

System: **PC** (ab 286/16, EGA/VGA, HD, Maus), empf. VK-Preis: **109,95 DM**, Hersteller: **Sierra On-Line**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Es geht um Kartenspiele – Spiele mit "des Teufels Gebetbuch", wie die Ausstattung im Sprachgebrauch aufrechter Puritaner genannt wird. **Hoyle Classic Card Games** ist eine Sammlung mit acht Spielen, die – wie jedes ordentliche Computergame – eine Reihe von Gegnern gleich mitbringt. In diesem Falle handelt es sich um echte Persönlichkeiten.

Zwei Gruppen mit jeweils neun Personen stehen bereit, um gegen Euch anzutreten. Gemäß der puritanischen Auffassung, daß Kartenspieler verlorene Seelen sind, sehen die Mitglieder der ersten, "klassischen" Gruppe allesamt aus wie Vatermörder und Mutterschänder – brrr...

Die zweite Gruppe wirkt viel sympathischer und besteht aus guten alten Freunden, mit denen gemeinsam wir schon viele aufregende Abenteuer bestanden haben. Richtig, es sind **Sierras** Helden Larry Laffer, Roger Wilco, Dr. Brain usw., die Euch diesmal beim Kartenspiel über den Tisch ziehen möchten. Nicht alle haben aber das Zeug dazu: Beide Gruppen setzen sich zu gleichen Teilen aus Anfängern, fortgeschrittenen Spielern und ausgesprochenen Experten zusammen.

Gespielt werden wahlweise Bridge, Euchre, Hearts, Klondike, Gin Rummy, Cribbage, Crazy Eights oder Old Maid. – Wie bitte? Kennt Ihr nicht... Nun, ganz so fremd, wie es sich anhört, ist die Zusammenstellung nicht: Crazy Eights z.B. funktioniert beinahe genauso wie Maumau, Old Maid ist ein reinrassiger Schwarzer Peter. Und mit Ausnahme von Bridge und



▲ *Was bei Maumau der Bube, ist bei Crazy Eights die Acht*

Cribbage haben auch die übrigen Spiele so einfache Regeln, daß sie auf Anhieb ordentlich Spaß machen.

Keinen Partner gibt es beim Klondike, denn es handelt sich um eine Patience (ähnlich der weithin bekannten Windows-Solitaire). Beim Gin Rummy und beim Cribbage spielt Ihr gegen jeweils einen Gegner, der Rest der Sammlung setzt sich aus 4-Personen-Spielen zusammen. Da einige außerdem als Partnerspiele ausgelegt sind, solltet Ihr Euch die Wahl und Plazierung der Mitspieler genau überlegen.

Wie von Sierra gewohnt, weisen alle Spiele hervorragende Sounduntermalung und eine Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten auf. So gibt es z.B. eine Reihe von Zwischenanimationen, in denen uns die elektronischen Gegner mit lustigen Kommentaren zum Spielgeschehen erfreuen. Und wer beim Old Maid verliert, der kriegt auf einmal eine Menge Falten, graue Haare und eine Brille mit mindestens 8 Dioptrien. Wenn Ihr schließlich ein Spiel erst einmal üben möchtet, gibt es außerdem die Möglichkeit, eine Partie mehrmals hintereinander mit derselben Kartenverteilung zu wiederholen.

Classic Card Games wird auf der Festplatte installiert und belegt dort weniger als 6 MByte. Um das Spiel anschließend zu starten, sind wenigstens 585 KByte freier Arbeitsspeicher vonnöten: Unter Umständen ist da eine Startdiskette angesagt.

Auf Wunsch können die Regeln der verschiedenen Spiele auf dem Bildschirm eingeblendet werden, aber dort nützen sie nicht viel. Ohne eine Möglichkeit zum Blättern fällt es sehr schwer, den Ausführungen zu folgen – zumal die Sprache Englisch ist. Im Handbuch sind die Regeln zwar wortgleich abgedruckt, aber auch da sind sie im Falle der etwas komplizierteren Spiele ziemlich knapp geraten. Wer wirklich Freude an Bridge oder Cribbage haben möchte, kommt um den Erwerb zusätzlicher Literatur wohl nicht herum.

Trotzdem: Eine solche Menge Spielspaß in immer neuen Variationen findet man selten in einem Produkt. In bezug auf unsere Wertung wird die durchschnittliche Anleitung vom erstklassigen Sound wieder wettgemacht. Wer Kartenspiele liebt und nicht hoffnungslos auf Skat, Doppel- oder Schafskopf fixiert ist, der sollte an Classic Card Games nicht vorbeigehen. ■

sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Anleitung	7
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	



Heimischer Golfkrieg

War in the Gulf

System: **PC** *(mind. 386, 2 MB RAM, VGA, unterst. AdLib, SoundBlaster)*, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Empire**, England, Muster von: **Hersteller**.

Ob Sternen- oder Golfkrieg: Solange nur auf dem Rechner gemetzelt wird und die Rahmenhandlung eher nebensächlich ist, lohnt sich ein Blick hinter die fragwürdige Verpackung entsprechender Spiele. Selten entdeckt man dabei einen echten Knüller; öfter sind Schund und Mittelmaß; meistens werden interessante Spielideen durch die Verbindung mit tatsächlichen Kriegsgreueln in ein schlechtes Licht gerückt.



▲ *Handwerklich einwandfrei: Flüssige Action auf bis zu vier Screens bringen auch geübte Strategen ins Schwitzen*



▲ *Geschichtsunterricht auf Empire-Art: Historische Gebäude gehen vor Menschenleben*

War in the Gulf – ein Titel, der nachdenklich macht. Anscheinend verkaufen sich Ereignisse, die historisch gesehen aktuell sind, besser als in sicherer Vergangenheit liegende Rahmenhandlungen. Ein paar dem Programm beiliegende Feldpostkarten wirken allerdings eher geschmacklos; der angepeilte Bezug zum tatsächlichen Geschehen hat nicht einmal das Niveau von Reality TV. Und auch die ebenfalls beiliegende Generalstabskarte von Kuwait entstammt offensichtlich dem gleichen Gedankengut.

Sieht man von diesen bedenklichen Beigaben ab, kommt mit dem eigentlichen Programm genug Action mit strategischen Optionen auf den Bildschirm; eigentlich hätte man zusätzliche "Scharfmacher" gar nicht nötig gehabt. Auch die Verwirrtaktik auf der Verpackung, verschiedene nicht zum Game gehörende Bilder neben Spielszenen anzupreisen, sind vollkommen überflüssig.

Im Spiel selbst wird eine Panzer-Eliteeinheit durch eines von 25 detailliert ausgestalteten Schlachtfelder dirigiert. Gute 3D-Grafik, mehrere Waffensysteme, die gleichzeitige Steuerung aller Einsatzgruppen sowie unkomplizierte Tastatur-, Joystick- oder Mausbedienung bieten sowohl Strategen als auch Action-Spielern eine Menge Spielspaß. Das Scrolling ist ruckelfrei, und die einzelnen Missionen sind auch für Team-Yankee-Absolventen noch eine Herausforderung.

Was zu sagen bleibt, drückt unsere in diesem Falle widersprüchliche Wertung aus: War in the Gulf ist ein hervorragendes Game, das neben Strategie- auch Action- und Simulationselemente geschickt zu einem Spannungsknüller verbindet. Den schalen Beigeschmack der zweifelhaften Mantelstory wird man jedoch nicht los; letzten Endes will sich deshalb kein besonderes Spielvergnügen einstellen. Wir machen aus unserem Herzen keine Mördergrube und rechnen in die Gesamtnote einen fetten Malus ein. Damit fällt dem Golfkrieg letzten Endes auch noch ein Hitstern zum Opfer. ■

Ulrich Schmitz/sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Erde in

PROTOSTAR – WAR ON THE FRONTIER

System: **PC** (mind. 386/25, 640 KB RAM, VGA, 7 MB auf Festplatte, Maus, unterst. AdLib, SoundBlaster), VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Tsunami**, USA, Muster von: **Accolade**, England.

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2335. Fiese Aliens bedrohen eine friedliebende Erde. Und keine Enterprise ist in Sicht! Statt dessen schleicht ein kleines Handelsraumschiff, so schnell es nur kann, durchs All in den Thule-Sektor. An Bord ein einsamer Undercover-Streiter, auf dessen Schultern das Schicksal der Erde ruht.

Wer der einsame Held des Spiels ist, dürfte kein allzu großes Rätsel sein. Was er jedoch zu tun hat, um die Erde vor der sicheren Eroberung durch das angriffslustige Skeetch-Imperium zu bewahren, ist nicht mit einem Satz zu erklären; dafür ist das Spielgeschehen zu abwechslungsreich und vielschichtig.

Eigentlich bist Du ja Mitglied der Erdstreitkräfte und in Deiner Funktion als Captain schnelle Schiffe mit hoher Schlagkraft gewohnt. Da die militärische Stärke der Erde jedoch mit den modernst ausgerüsteten Streitkräften des auf Expansion setzenden Skeetch-Imperiums nicht mithalten kann, muß dieser Konflikt auf diplomatische Art gelöst werden. Also wirst Du kurzerhand zum Zivilisten gemacht und gehst in geheimer Mission als Commander eines nicht besonders üppig ausgestatteten Handelsraumers (inkl. Planetenerforschungs-Beiboot) auf die Reise in den Grenzsektor, wo die terrestrische Einflußsphäre an die Grenzen des Skeetch-Gebiets stößt und wo insgesamt vier weitere raumfahrende Rassen zu Hause sind.

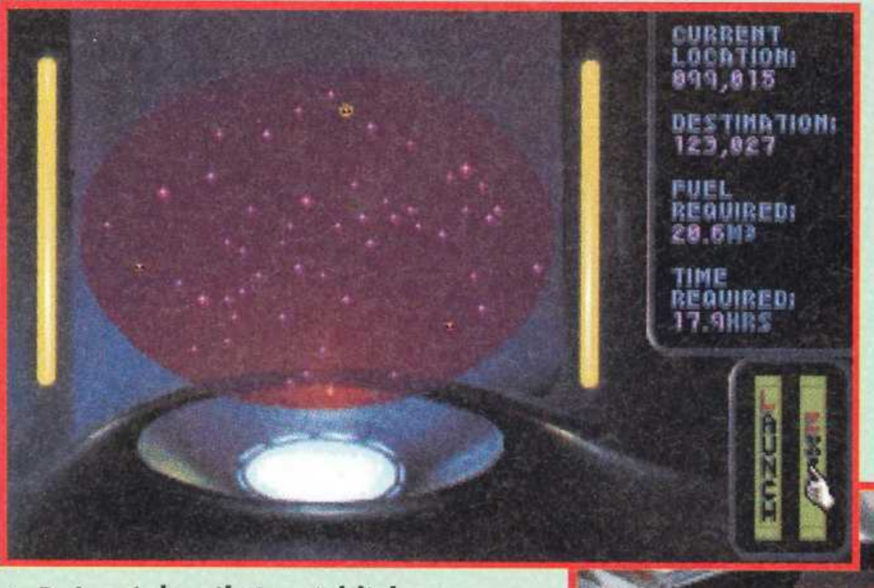
Dein vordringlichster Auftrag ist, mit diesen Rassen, die zum Teil ebenfalls nicht besonders gut auf die Skeetch zu sprechen



▲ *Ganz meine Meinung!*



Gefahr



▲ *Reiseziele gibt's reichlich*

sind, Kontakt aufzunehmen und sie davon zu überzeugen, daß eine Allianz mit der Erde zum allgemeinen Vorteil wäre. Das ist einfacher gesagt als getan, denn die anderen Rassen weisen sehr unterschiedliche Charaktereigenschaften auf.

Da sind zum einen die Deresta, eine leicht elefantöse Wissenschaftler-Rasse. Sie sind extrem schüchtern und müssen im Gespräch mit absoluten Samthandschuhen angefaßt werden. Die blauhäutigen Kaynik dagegen sind rotzfrech und geborene Piraten, während die insektoiden Ghebraant äußerst arrogant und wenig gesprächsbereit sind. Und die Skeetch ballern ohnehin sofort auf Teufel-komm-raus los!

Die Kunst der Diplomatie

Um mit diesen unterschiedlichen Charakteren zurechtzukommen, muß bei jedem Gespräch erst einmal festgelegt werden, WIE man mit ihnen reden will. Fünf verschiedene Möglichkeiten stehen zur Wahl. Von unterwürfig bis unverschämt ist alles dabei. Je nach Wahl entwickelt sich dann ein Dialog – oder auch nicht.

Neben der Suche nach Verbündeten verbringst Du aber die meiste Zeit damit, Dich auf irgendwelchen fremden Planeten herumzutreiben und nach Mineralien, Erzen und anderen Stoffen zu suchen, die Du in den drei Raumstationen oder gelegentlich zu findenden Städten verhökern kannst. Mit dem Geld solltest Du Dir als erstes einen schnelleren (und sparsameren) Antrieb für Raumschiff UND Explorer zulegen. Die spartanische Grundausrüstung zerrt nämlich ziemlich an den Nerven, da man zu Beginn mehr als nur ein bißchen Zeit benötigt, bis man den Laderaum mit Erzen voll hat.



▲ *Höflichkeit im Umgang mit Fremden zahlt sich meistens aus*

Gegner im Visier! ▶

Die Mischung aus Action und Wirtschaftsstrategie hat ihren ▼ *ganz besonderen Reiz*



▲ *Nix zu machen! Dieser Planet wurde bereits erforscht*

Der reichlich langsame und langwierige Einstieg in dieses strategielastige Handels-Action-Rollenspiel-Programm ist dann auch als einer der wenigen Schwachpunkte von Protostar zu sehen; aber gerade Spieler, die ihr Herz an Strategie-Games verloren haben, sind, was Rasanz und Tempo betrifft, in aller Regel ohnehin nicht sonderlich verwöhnt. Ist jedoch erst einmal ein solides Grundkapital erwirtschaftet und damit eine vernünftige Ausrüstung (bei der auch die Offensiv- und Defensiv-Bewaffnung nicht zu kurz kommen sollte) vorhanden, macht Protostar richtig Laune.

Feilschen wie auf dem Basar

Jetzt kommen nämlich die Feinheiten zum Vorschein, die aus einem durchschnittlichen Weltraum-Strategie-Game ein richtiges kleines Schätzchen mit Langzeitmotivation machen. Dazu gehört nicht zuletzt das Feilschen um beste An- und Verkaufspreise. Je nach eingeschlagener Strategie (man kann sich dumm stellen, auf reell machen, fiese Touren fahren oder uninteressiert tun) reagieren die außerirdischen Handelspartner großzügig oder mißtrauisch. Runterhandeln kann man eigentlich fast immer, aber wenn man den Bogen überspannt, reagiert der Alien ziemlich sauer, und die in Frage kommende Ware ist für ihn gestorben. Die diversen Kommentare während so einer Feilschaktion tragen viel zum Humor des Programms bei.

So beinhart die Deresta beim Handeln zur Sache gehen (hat man erst einmal ihren Heimatplaneten gefunden), so zimperlich sind sie im normalen Leben. Da trauen sie sich noch nicht einmal, den Namen ihres Heimatplaneten preiszugeben ("Mama hat mir verboten, mit Fremden zu sprechen"). Hat man durch unterwürfigstes Verhalten bei allen sich bietenden Gelegenheiten jedoch endlich das Vertrauen dieser seltsamen Spezies gewonnen, kommt man einem kleinen Geheimnis auf die Spur. Ein Raumschiff, auf dem mehrere ihrer Wissenschaftler unterwegs waren, ist spurlos verschwunden. Solange dieses mysteriöse Vorkommnis nicht aufgeklärt wurde, ist näherer Kontakt nicht möglich. Tja, und damit ist Deine nächste Aufgabe ja wohl klar...

Hin und wieder gerät man bei den vielen Reisen auch einmal an einen Planeten, den zuvor noch niemand gefunden hat. Ihm darfst Du dann einen Namen nach eigenem Geschmack verpassen, genau wie neu gefundenen Lebensformen. Der

Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt...

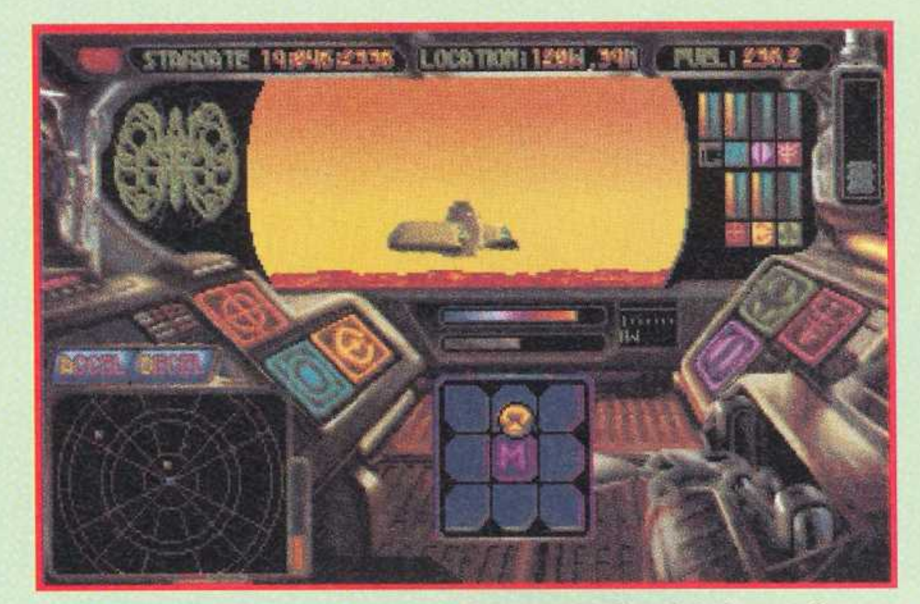
Ohne Moos nix los

Mit jedem neuen Planeten und Lebewesen wird die Stellung der Erde gestärkt, was natürlich Deine Aufgabe erleichtert. Dein schwer angeschlagener Heimatplanet braucht jedoch nicht nur wissenschaftliche, sondern vor allem auch handfeste Hilfe in Form von Geld. Auf jeder der drei terrestrischen Raumstationen kannst Du am Kommunikationspult zwar auch die neuesten Nachrichten aller Art (sind manchmal echt zum Piepen) abrufen, wichtiger ist jedoch die Kontaktaufnahme zu Deinem heimatlichen Hauptquartier. Hier kannst Du Bericht erstatten, wie Deine Mission so läuft und – was am wichtigsten ist – Geld von Deinem Konto überweisen, damit die Erde ihre Verteidigung aufrechterhalten kann. Hast Du Dich lange nicht gemeldet, sieht Dein Chef ziemlich mitgenommen und das Office reichlich lädiert aus. Läßt Du Dir mit der nächsten Überweisung zu viel Zeit, bricht die Verteidigung zusammen, die Erde wird von den Skeetch überrannt, und Dein Monitor zeigt nach einer netten Animation die lapidare Meldung "GAME OVER" an.

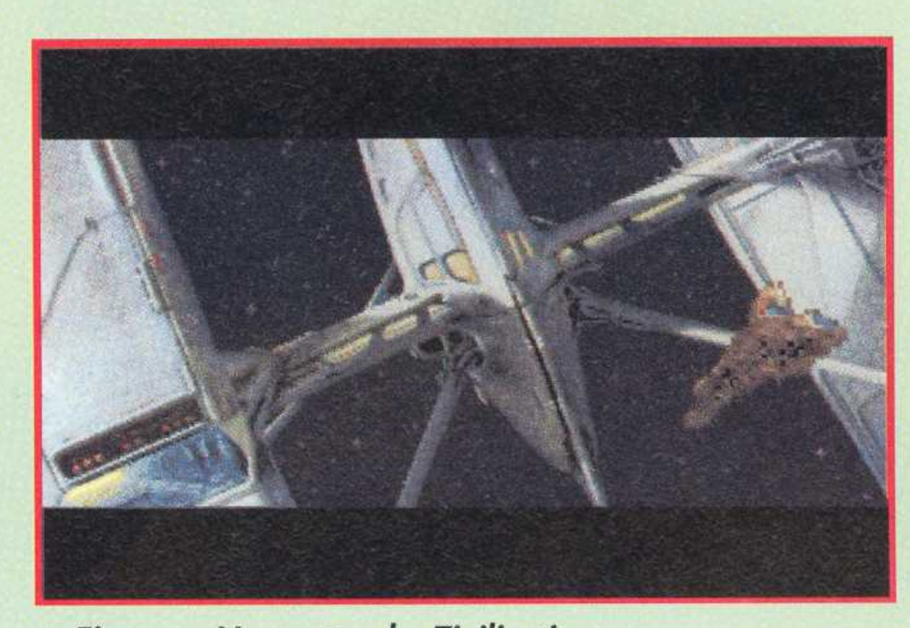
Zum Glück gibt es eine Save-Option, so daß die ganze Aktion nicht jedes Mal von vorne begonnen werden muß. Bis zu zehn Spielstände können gespeichert werden. Speichern sollte man auch, wenn man einen Planeten nach mühevoller Sammelarbeit verlassen hat, denn je näher man sich an der Grenze zum Skeetch-Imperium befindet, desto zahlreicher und unverfrorener werden die Überfälle der dreisten Typen, die zumeist auch noch gleich mit mehreren Raumschiffen angreifen. Dann sollte man den taktischen Offizier schnellstens erst die Verteidigungsschilde hochfahren und dann die Waffen aktivieren lassen, denn ein Entrinnen ist in den seltensten Fällen möglich. Ein Sieg zu Beginn ist das übrigens auch, denn die Steuerung läßt bei schnellen Aktionen doch ein wenig zu wünschen übrig. Die zur Verfügung stehenden Waffen erwiesen sich jedoch als recht schlagkräftig, so daß hier die Übung den Meister macht.

Verliert eines der im Laufe des Spiels rekrutierten Crew-Mitglieder (eine reichlich bunte Mischung übrigens, die auch vor Meuterei nicht zurückschreckt) sein Leben, kann es gegen eine saftige Gebühr in den Raumstationen wiederbelebt werden. Verliert man das eigene, ist das Spiel vorbei.

Protostar kann komplett mit Maus gesteuert werden. Etliche Kommandos können jedoch auch über Tastaturbefehle abgewickelt werden, was der Schnelligkeit oft recht zuträglich ist. Auf einer Sternkarte wird das gewünschte Ziel angewählt, allerdings sollte die Treibstoffangabe dabei im Auge behalten werden, damit man nicht zu oft wegen leerer Tanks im Nichts strandet. Ein Vorrat von 300 Einheiten Treibstoff hat sich als recht brauchbare Größe erwiesen. Nicht zu übersehen ist allerdings, daß das fast ein Drittel der gesamten Ladekapazität ist. Sicherheit und Profit müssen hier sehr genau gegeneinander abgewogen werden.



▲ *Freund oder Feind? Ein Blick ins Handbuch lohnt sich!*



▲ *Einsamer Vorposten der Zivilisation*



▲ *Ausnahmsweise mal ein friedlicher Kaynik*



▲ *Der Typ ist besser drauf als er aussieht*

Feine Grafik, schicker Sound

Hat man sich in einem Sonnensystem für einen Planeten entschieden, kommt der Explorer zum Einsatz. Planeten über 8 g können nicht angeflogen werden, auch wenn ihre Vorräte an Mineralien noch so reich sind. Ansonsten sucht man sich auf der Landkarte einen erfolgversprechenden Anfangspunkt aus, verläßt in einer sehr schönen Animation das Mutterschiff und fliegt dann gemütlich über die Landschaft. Erscheint auf dem Radarschirm ein Kreuz, heißt das, daß dort irgendwelche Mineralien aufzusammeln sind. Fremde Städte, Lebewesen und andere Schiffe werden ebenfalls kenntlich gemacht. Wenn man Pech hat, handelt es sich bei letzteren nicht etwa um andere Erdpiloten, die mal ein Schwätzchen halten wollen (gute Informationsquellen), sondern um Aliens. Sind Waffen und Schilde inaktiv, sind die meisten fremden Raumschiffe friedlich. Strahlt man jedoch Aggression aus, muß man nicht nur mit Angriffen von Seiten der Skeetch oder Kaynik rechnen, die ohnehin immer sofort losschlagen, sondern auch die anderen, normalerweise eher friedfertigen Rassen reagieren dann gereizt.

Von solchem Streß ausruhen kann man sich in den Bars der Raumstationen, wo neben einem kühlen Drink meist auch interessante Infos zu bekommen sind. Die diversen Bands, die dort zur Unterhaltung beitragen, sind ein wahrer Augen- und Ohrenschmaus, wie auch das ganze Spiel sich in dieser Hinsicht absolut nicht zu verstecken braucht. ■

tl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Anleitung	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

SUPER-STARK Bazar

Science-Fiction-Corner



Originalgetreue Bausätze, wie immer komplett mit Aufkleber und Ständer (ohne Bemalung). 1701-D (links) oder 1701-A (unten) jeweils zum absoluten Hammerpreis von

nur **49,95**





Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters. Als Klebemodell (oben) für

37,95

oder Snap-Modell für

nur **27,95**

AT-AT Klebemodell

nur **37,95**

Tie-Interceptor als Snap-Bausatz für

nur **27,95**

Preisverdächtig

Curse Of Enchantia



Willkommen in Enchantia! Der Adventure-Volltreffer vom November. Ein super Teil mit ASM-Hitstern, jetzt zum absoluten Wahnsinnspreis von sage und schreibe

nur **49,95**

Jump'n'Run-Neuling

Trolls



Das PC-Spiel in Spielautomatenqualität. Stunde für Stunde mitreißende Action, atemberaubende Grafiken, tolle Soundeffekte, Bonusrunden ...

nur **29,95**

Besser geht's kaum

Transarctica

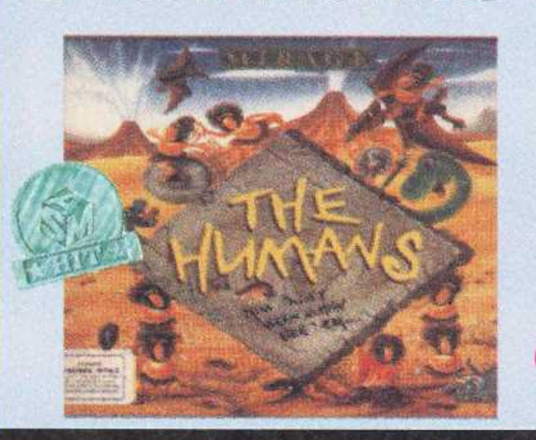


Noch ein Adventure-Hit zum absoluten Mega-Knüller-Preis. Den ASM-Hitstern hat Transarctica wirklich verdient!

nur **49,95**

Gruß aus der Steinzeit

Humans



Ein kleiner Ausflug in die Steinzeit gefällig? Schwing' Dich von Liane zu Liane, klettere durch die wilde Berglandschaft, und hüte Dich vor den Dinosauriern.

nur **39,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-103

BRAND-HEISS Bazar

Gönn' es Dir!

Bitmap-Brothers-Shirt



Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

nur **28,95**

Electronic-Arts – das Shirt

EA-Shirt



Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

Starke Fan-Wear!

Turrican-Shirt



Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**

Keine Panik!

Don't Panic-Shirt



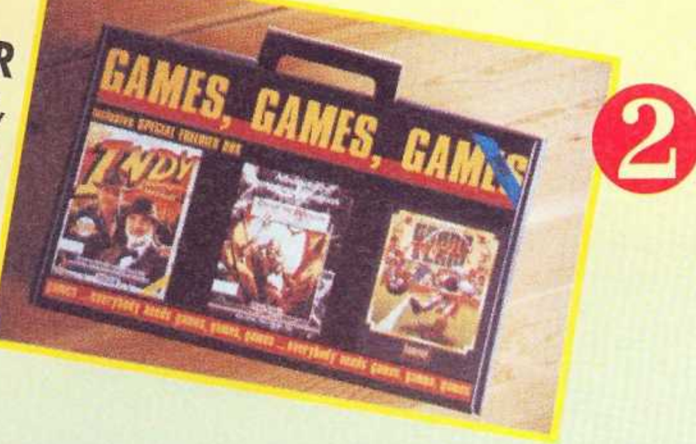
Ja, ja, die Zeiten sind hart. Das Shirt kommt gerade richtig. Wie immer zweiseitiger Druck, super Qualität zum Preis von

nur **23,95**



AMIGA-KOFFER mit MAD TV, Death Knight of Krynn, Xenomorph

69,95



AMIGA-KOFFER mit Indiana Jones III, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam

99,95

4

C64-Koffer mit European Soccer, Zak McKracken, Oil Imperium

49,95



AMIGA-KOFFER mit Maniac Mansion, Circus Attraction und Rock'n'Roll

49,95



PC-KOFFER mit Indiana Jones III, Zak McKracken und Maniac Mansion

99,95

3
6

PC-KOFFER mit Zak McKracken, Rock'n'Roll und Masterblazer

49,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-103

Bazar

MEGA-GÜNSTIG

CD-Power Musik

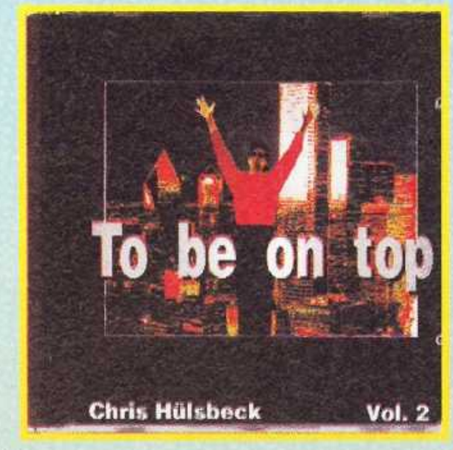
Apidya von Chris Hülsbeck **24,95**



3 CD-BOX
Die Titelmusik der alten Star-Trek-Folgen für







HÜLSBECK
VOL. 1 SHADES

Shades für **23,95**

To be on top für **29,95**

3 CD-BOX
Die Titelmusik der neuen Star-Trek-Folgen für **34,95**

Mindscape Joystick



Zum absoluten Super-Hammer-Preis. Ein Muß für jedermann.

9,95

Wing Commander (Amiga)

in Deutsch

47,95

oder Englisch

34,95



Aufgepaßt!

CDs CDs

R.E.M., "Everybody Hurts" (Maxi-CD)	**11,95 DM**
TV Sampler, "Reggae Nights Vol. 2" (Reggae für heiße Nächte und coole Drinks)	**29,95 DM**
Michael Jackson, "Dangerous" (inkl. Black or White, Remember, The Time, Heal the World)	**29,95 DM**
Frankfurt Trax, "House of Phuture" (17 Titel mit aktueller Dance Pool Musik)	**29,95 DM**
Simon & Garfunkel, "Greatest Hits" (inkl. Mrs Robinson, The Boxer, Sounds of Silence, usw.)	**29,95 DM**
Spin Doctors, "Pocket full of Kryptonite" (über 70 Minuten heiße Musik)	**29,95 DM**
Singles "Original Soundtrack" (Die Musik zum aktuellen Kinofilm)	**29,95 DM**
Headful of Rock, "CD-Sampler" (limitierte Auflage mit Spitzen-Rockmusik zum Superpreis)	**12,99 DM**
Bob Dylan, "Greatest Hits" (inkl. Blowin' in the Wind, The Times they are A-Changin')	**21,95 DM**
Die fantastischen Vier, "Vier gewinnt" (Das Erfolgsalbum der deutschen Rap-Band)	**29,95 DM**

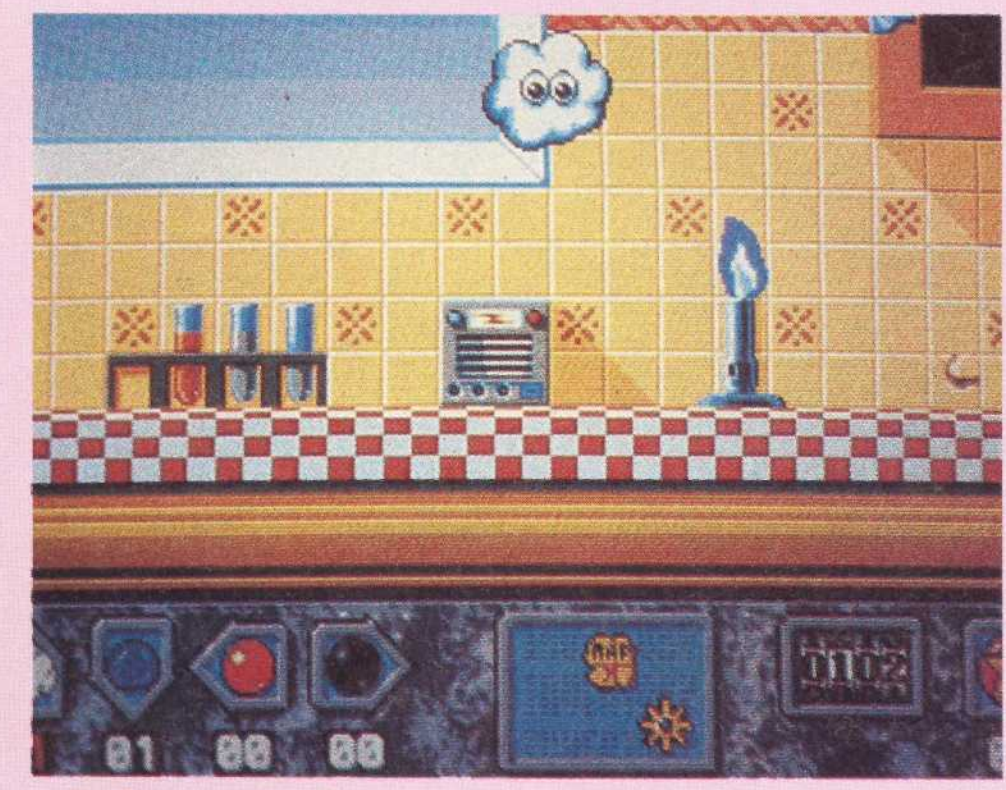
Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-103



▲ Schau mal, Schwarzenegger



▲ Ihr Brenner, Herr Bunsen

MORPH

System: **Amiga**, geplant für: **Amiga 1200, PC**, empf. VK-Preis: **69,95 DM**, Hersteller: **Millennium**, England, Muster von: **Selling Points**, 33332 Gütersloh.

Atömchen wechsle dich

Es gibt Situationen, da wünscht man sich, einfach zu Luft zu werden, im Boden zu versinken oder davonzuhüpfen. Daß dies jedoch nicht immer von Vorteil sein muß, beweist uns MORPH von MILLENNIUM.

Bob, der Neffe von Professor Hirnschmalz, besitzt eine beneidenswerte Gabe: Er kann seinen Aggregatzustand nach Laune verändern. Leider geriet er etwas unfreiwillig in diese Zustände (Plural!). Bei einem Laborversuch mit dem neu erfundenen Materietransmitter schlug der Blitz genau in jenem Moment in die Maschine ein, in dem Bob entmaterialisierte. Nun schweben Bobs Atome zwar noch vereinigt, aber in nicht ganz so geordneter Struktur in der Botanik herum, und die Maschine wurde völlig zerlegt und auf dem Gelände verteilt. Um seine kompakte menschliche Gestalt wiederzuerlangen, muß Bob sämtliche Transmitterteile zusammensammeln. Das wäre ja kein Problem, wenn der Gutste nicht so unstofflich wäre und nicht scheinbar alltägliche Gegenstände für bestimmte Aggregatzustände unüberwindliche Hindernisse darstellen würden. Trotzdem macht sich Bob in die verschiedenen Levels des Anwesens auf, um die Teile der Maschine einzusammeln.

▼ Ei-Sprung



Er hat noch einmal Glück gehabt: Seinen Körper kann er nach Belieben in die Aggregatzustände gasförmig, flüssig, flexibel oder fest verwandeln. Jeder Zustand hat seine Vor- und Nachteile. Bob kann zum Beispiel als Gaswolke in der Gegend herumschweben, allerdings nur horizontal oder nach oben. Ventilatoren stellen in diesem Zustand eine beträchtliche Gefahr dar, tauchen welche auf, ist der feste Zustand viel sicherer. Allerdings kann der Held dann nicht mehr schweben oder hüpfen. Um das Ganze noch komplizierter zu machen, ist die Anzahl der möglichen Transformationen für jedes Spielareal beschränkt. Bob muß sich schon sehr genau überlegen, wie er vorgeht, um mit der vorhandenen Anzahl an Transformationen das Transmitterteil zu ergattern und vor Ablauf der Zeit den Ausgang des Levels zu erreichen.

Vor genau dieser Aufgabe steht der Spieler von Millenniums **Morph**. Insgesamt 24 Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad sollen vom Spieler gelöst werden. Was in den ersten Etappen noch relativ einfach aussieht, erweist sich mit steigendem Schwierigkeitsgrad als echte Herausforderung.

Damit der Konsument von Morph nicht gänzlich verzweifelt, stehen beliebig viele Continues zur Verfügung. Die werden auch benötigt, denn obwohl Bob manchmal Karten zu den Levels findet, sind oft mehrere Versuche nötig, bis sich der "Ach so geht das!"-Effekt beim Spieler einstellt.

Morph läßt sich nicht ohne weiteres als Strategie- oder Actionspiel bezeichnen, sondern stellt eher als kniffelige Mischung dieser beiden Genres dar. Der Suchtcharakter des Games ist unbestritten: Wer auf Denksportaufgaben und sanfte Action steht, wird mit Morph bestens bedient. Die Grafik ist unkompliziert und ansprechend, der Sound beschränkt sich auf Zwischenmusiken und Geräuscheffekte während des Spiels, und er nervt nicht. Ein gelungenes Game. Eine komplett eingedeutete Version ist demnächst ebenfalls erhältlich. ■

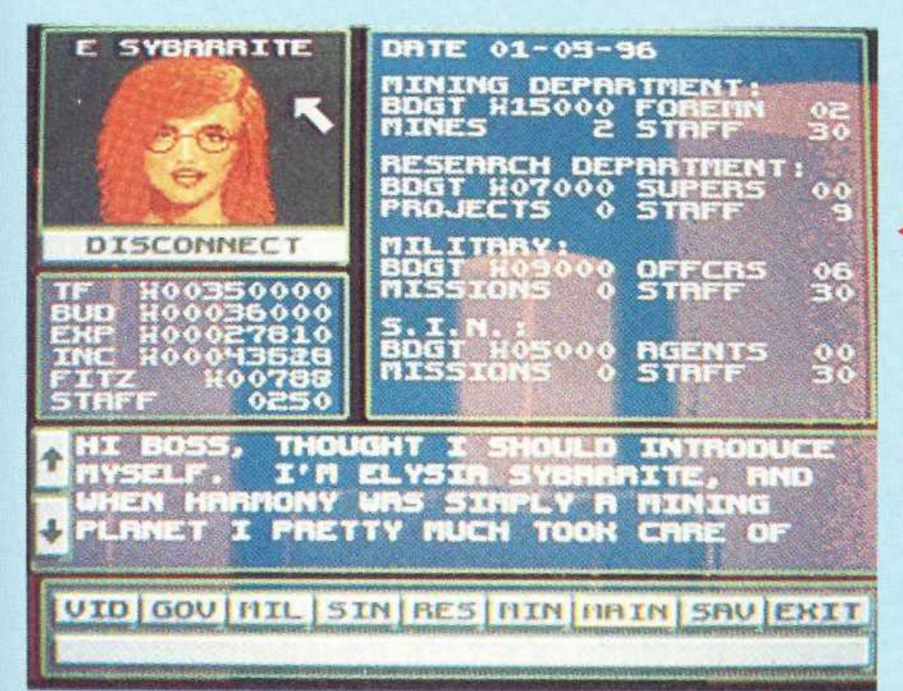
tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Allein gegen die Minen-Mafia



◀ Die Mitarbeiter sind jung und dynamisch

Dieser Planet ist ganz schön blau ▶



MAELSTROM

System: **PC** (ab 286/12, DOS 5.0, 1 MB RAM, MCGA/VGA, unterst. AdLib, SoundBlaster), empf. VK-Preis: **109,95 DM**, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Softgold**, 41564 Kaarst.

Wenn SSI sich anschickt, ein neues Strategie-Spektakel aus den Entwicklungslabors loszulassen, ist das schon interessant genug. Kommen dann noch digitale Planetenoberflächen und komplette Bildabläufe als Nachrichtenvideos dazu, scheint der Weg zum Klassiker nicht mehr weit.

Jede Weltraum-Strategie-Oper à la SSI verfügt inzwischen ungeachtet des echten Spielwertes über eine gewisse Eigendynamik und wird innerhalb der eingefleischten Fan-Gemeinde immer Freunde finden. Das vorliegende Game weist aber wie so viele andere aus dem Stalle SSI eine recht langatmige Einlaufphase auf und enthält zahlreiche Spielelemente, die ohne das (englische) Handbuch kaum zu bewältigen sind.

Die Rahmenhandlung ist ebensowenig neu wie aufregend. Der kleine friedliche Planet Harmony wird – wie der Rest der Galaxis – von einem bösen Syndikat bedroht. Doch keine Panik: Durch fleißigen Abbau der Minen läßt sich der Aufbau einer Weltraumflotte finanzieren, und man kann dem Syndikat gehörig auf die Finger klopfen.

Der eigentliche Reiz von Maelstrom liegt im farbig ausgeschmückten Bau von Raumschiffen und deren vielfältiger Bewaffnung. Hat man die örtlichen Forschungsgruppen mit einem satten Budget versehen und ist dabei des monotonen Ausarbeitens von Forschungsaufträgen nicht müde geworden, so gesellen sich zu handelsüblichen Lasern und Photonentorpedos alsbald diverse Alternativen wie etwa bakteriologische und chemische Waffen. Eine digitalisierte Planetenoberfläche, auf der Minen und Siedlungen zu plazieren sind, soll das nervige Hin- und Hergeklicke bei der Erledigung der anfallenden Aufgaben versüßen. SSI hat bei Maelstrom viel Energie in die Gestaltung von Grafiken und mausgesteuerten Menüs



▲ Wenden Sie sich vertrauensvoll an diesen Herrn

investiert. Neben verschiedenen Meldungen von Agenten, dem Sekretariat oder anderen Planeten kommen ab und zu auch komplette Video-Sequenzen auf den Monitor. Das ist alles sehr hübsch, aber schon bei der ersten Wiederholung stellen sich Gähn-Effekte ein. Auf der Strecke geblieben sind leider zusätzliche strategische Elemente und anspruchsvollere spielerische Möglichkeiten.

Verwöhnten Strategiefans wird es dann auch schnell langweilig: Mit sattem Budget – den geschwollenen Mausfinger leicht gekrümmt –, läßt man die liebevoll mit allen technischen Finessen versehenen Großraumschiffe und Kreuzer ein ums andere Mal auf einer Pseudo-3D-Gittergrafik gegen Syndikats-Schiffe antreten. Was fehlt, sind die strategischen Feinheiten, die SSI-Games bisher auszeichneten. Es bleibt wenig Freiraum für offene Strategien. Freunde komplexer Weltraum-Schlachten auf dem Computer werden bei dieser Kost wohl einigermaßen enttäuscht sein.



▲ Ein hübscher Platz für eine Erzmine





▲ Ob blond, ob braun …

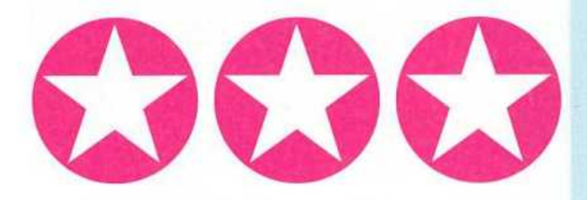
Für Einsteiger in das Genre mag Maelstrom jedoch einen hinreichend interessanten Einblick bieten, der freilich schon bald Lust auf mehr macht. ■

Ulrich Schmitz/sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	9
Spielablauf	9
Motivation	11
Gesamtnote	9

»GUT«

Der Staat bin ich



UTOPIA und NEW WORLDS

System: **PC**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Gremlin**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Dieses Gruselkabinett ist Euer Beraterstab*

UTOPIA gibt Euch die Kontrolle über einen Planeten. Und das mitgelieferte Erweiterungspaket NEW WORLDS enthält noch eine ganze Stange Ersatzszenarien.

Mai 1993. Skandale in Bonn, Krieg in Bosnien, Tote im Gazastreifen. Sind die Politiker alle unfähig? Es ist zum Reiern. Müßte doch möglich sein zusammenzuleben, ohne sich die Köpfe einzuschlagen, und Krisen ohne Todesopfer beizulege

18. Mai 1993. Utopia und New Worlds flattern mir auf den Schreibtisch. Meine Aufgabe laut Verpackung: Kommando über eine Kolonie irgendwo in den Weiten des Alls zu übernehmen; Entscheidungen zu treffen, ob ich Krankenhäuser, Waffenfabriken oder Lebensmittellager baue. Genau das Richtige, um mal eine perfekte Gesellschaft zu entwickeln. Ziel des Ganzen ist, eine möglichst hohe Lebensqualität für die Bevölkerung zu erreichen.

> „Nicht neu – aber fesselnd"

▲ *Spione wie wir ...*

Erster Eindruck: Ähnlichkeiten mit SIM CITY und POPULOUS wären rein zufällig und völlig unbeabsichtigt. Texte teils englisch, teils deutsch – wirken unbeabsichtigt komisch. Icongesteuerte Benutzerführung nicht übermäßig durchdacht.

19. Mai 1993. Kaum aus dem Bett gekommen, Nacht größtenteils durchgespielt. Meine Einwohner durften reihenweise neue Gebäude errichten; sehen irgendwie nicht nach dem aus, was ich unter guter VGA-Grafik verstehe. Schräg von oben in 3D, relativ grob und eckig. Tun aber ihren Zweck – wenn ich mehr Bergwerke baue, wird tatsächlich mehr Eisen produziert. Das kann ich selbst verwerten oder weiterverkaufen. Und die Sonnenkollektoren produzieren auch tatsächlich Strom – solange nicht gerade eine Sonnenfinsternis auftritt. Etwas verläßlicher sind da schon die Kraftwerke.

An allen Ecken und Enden zu bauen, belastet nicht nur die Staatskasse: Wenn alle Einwohner beschäftigt sind, finden sich auch keine Bauarbeiter. Erst wenn ein anderes Gebäude fertig ist, können sie an die nächste Baustelle geschickt werden. Die Außerirdischen sind zum Angriff übergegangen und ich folglich zur Großserienproduktion von Panzern und Kampfraumschiffen. Die Musikstücke beginnen zu nerven und werden deshalb zugunsten der neuen "New Model Army"-CD abgeschaltet.

21. Mai 1993. Hab' mich auf Utopia eingelebt und auch meinen Einwohnern auf verschiedenen Planeten zur Zufriedenheit verholfen. Die technischen Mängel fallen gar nicht mehr auf. Krieg ist beschränkt: Die Zivilbevölkerung bekommt's ab, während die Rädelsführer in Sicherheit sind. Aber da man in Utopia ja deren Position einnimmt, machen gerade die Kriege und Spionagetätigkeiten Spaß. Und im Gegensatz zu echten Kriegen leidet niemand darunter, wenn ich Sprites in den Krieg schicke

Nachdem die Wissenschaft neue Labors und einen höheren Etat zur Verfügung hat, entwickelt sich auch die Technik rasant. Bessere Öltanks und Radargeräte waren die letzten Erfindungen. Widme mich langsam den neuen Welten aus dem Erweiterungsteil. Da gibt's noch mehr neue Rassen und Planeten mit fiesen Eigenarten und Anfangskonstellationen. Knappes Essen, wenig Rohstoffe. Im Wesentlichen ist alles beim alten geblieben – neue Szenarien eben.

Peter meint, ich soll endlich mal einen Test schreiben. Moment Leute, ich muß erst mal einen Aufstand meiner Bevölkerung niederschlagen. Was glauben die eigentlich, wer sie sind? Und jetzt kommen auch noch die käfrigen Außerirdischen zum Großangriff auf meine Stadt anmarschiert. Neee, sorry, keine Zeit, Testbericht iss' nich'. ■

al

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	9
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

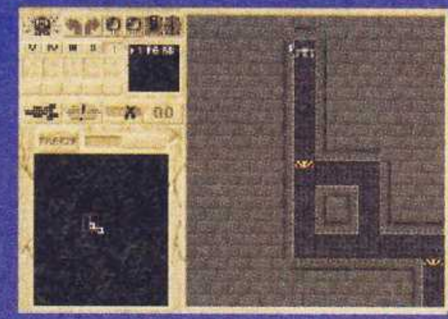


▼ *Sonnenkollektoren liefern Energie*

Hulkster Rules, OK!

SPACE HULK

System: **PC**, empf. VK-Preis: **119,95 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.



▲ *Wir schreiben ein Killer-Makro*

Einst wollte die Menschheit mit den gewaltigen Space Hulks die Galaxis erobern. Heute sind die riesigen Raumschiffe nur noch Schrotthaufen, auf denen sich alles mögliche Aliengesocks niedergelassen hat, um von hier aus die Vernichtung der Menschen vorzubereiten. Das ist ganz klar ein Fall für die Eliteeinheit der Space Marines, die mächtigen Terminatoren.

Die Genestealers sind schon eine üble Brut. An Bord altertümlicher Riesenraumschiffe haben sich die insektoiden Aliens verschanzt und machen nichts als Ärger. Eine Eliteeinheit aus gendesignten Terminatoren soll dem Treiben der Aliens ein Ende bereiten. Dazu wird jeweils eine Mannschaft der zwei Meter hohen und ebenso breiten Kämpfer auf einen Space Hulk gebeamt, um direkt vor Ort für Ruhe zu sorgen.

Nun haben die genetischen Veränderungen die Terminatoren zwar unglaublich stark gemacht, den IQ jedoch mächtig in den Keller rauschen lassen. Also stehen die Terminatoren mitten in einem brandgefährlichen Alien-Nest und wissen nicht, was sie machen sollen. Hier ist der Genius des Spielers gefragt. Jeder der Terminatoren kann über ein einfaches Point'n'Kill-Interface programmiert werden. Dazu steht dem Spieler eine zeitlich begrenzte Planungsphase zur Verfügung, in der er den bis zu fünf Terminatoren einfache Anweisungen wie "Geh-geradeaus", "Ballere-wie-ein-Irrer-auf-alles-was-sich-bewegt" oder "Komm-nicht-vom-rechten-Weg-ab" gibt.



▲ *... 99, 100, ich komme!*

Ist die Planungsphase abgeschlossen, schaltet der Computer in den Action-Bildschirm, auf dem in fünf einzelnen Fenstern die Cockpit-Aussicht der Terminatoren in Echtzeit abläuft, was bei hohem Feindaufkommen recht verwirrend sein kann. Ein umfangreicher Vorrat an Missionen beschäftigt ambitionierte Spieler auch über einen längeren Zeitraum. Grafikmäßig macht das Game mächtig was her: Wo gab es schon einmal einen fünffachen Splitscreen. Alles in allem ist das die richtige Mischung für Rollenspiel- und Strategie-Freaks, werden doch Elemente beider Genres zu einer brandheißen Mischung zusammengerührt. ■

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Anleitung	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	10

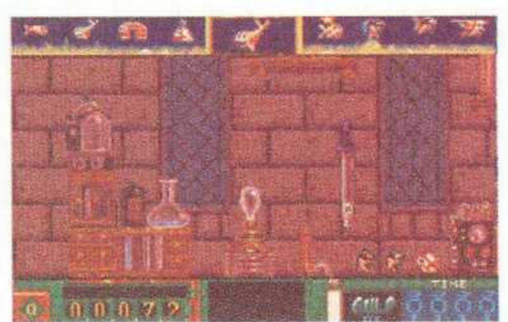
»GUT«

Ein [Fisch] namens Guppy

Frage an Radio Eriwan: Können Fische auch auf dem Land leben? Antwort: Im Prinzip nein, aber beim neuen ICE-Hit Gulp können sie's sehr wohl, denn Guppy treibt auch außerhalb des nassen Elements seine Kapriolen. Laßt euch überraschen.



▲ *Vorher Guppy, nachher Flunder*

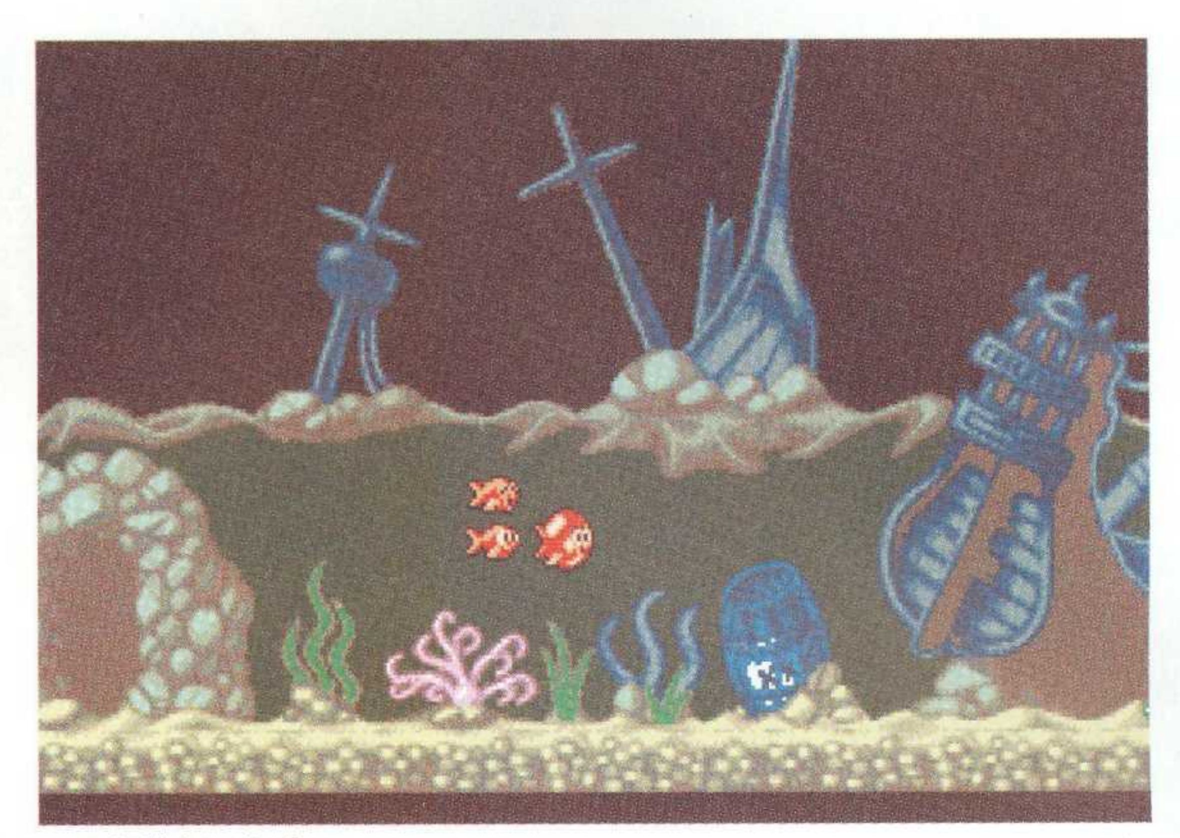


▲ *Frankenfischs Laboratorium*

GULP
-Preview-

System: **PC**, Hersteller: **Ice**, England, Muster von: **Hersteller**.

PREVIEW



▲ *Schiffsfriedhof*

Never change a winning – nein, hier kommt nicht Team hin, sondern – Gameplay. Die bekannten Lemminge ziehen wahre Heerscharen von Anhängern in ihren Bann. Kein Wunder also, daß bei den Spielefirmen so manches Spielkonzept dem der Lemmings verdammt ähnlich sieht. Warum auch nicht? Wenn's dann noch Spaß macht, um so besser. Das dachten sich auch die Entwickler von Gulp, die an die Stelle eines klitzekleinen Lemmings einen Fisch setzten und diesen nicht nur im Wasser, sondern auch in den unterschiedlichsten Levels auf dem Land agieren lassen. Über hundert Levels warten darauf, von euch erkundet zu werden; eins ist farbenfroher als das andere.

Wie bei den Oh-No-Pixelhelden müssen hier so viele Fische wie möglich am Leben erhalten werden. Keine leichte Aufgabe, denn wie beim Nordsee-Restaurant gilt: Geht Dir der Fisch aus, ist's Essig – im Fall von Gulp ist das Spiel zu Ende.

Du hast die unterschiedlichsten Fische zur Verfügung, jeder einzelne davon erfüllt andere Aufgaben. Da tummeln sich beispielsweise Aufblasfische herum, die für den nötigen Auftrieb sorgen, Blockerfische halten jeden auf, dem sie sich in den Weg stellen, schwergewichtige Tonnenfische ziehen die anderen nach unten, und Federfische schlagen eher die entgegengesetzte Richtung ein – sprich: sie orientieren sich nach oben. Einige Fische scheinen völlig aus der Art geschlagen zu sein: z.B. die, die sich derart aufblasen, daß sie sogar den Eingang einer Höhle blockieren können. Andere funktionieren wie Torpedos und sprengen Löcher in alles und jedes. Und schließlich existiert noch 'ne Art, deren Mitglieder Magneten verschluckt haben und deshalb bestimmte Objekte aufsammeln können.

Die Auswahl ist schon groß, und ihr müßt schon genau achtgeben, welchen Fisch ihr für eine bestimmte Aktion beziehungsweise für die Lösung eines Rätsels einsetzt. Das Gameplay an sich ist aber recht einfach, und so könnte Gulp sich ob der neckischen Pixelhelden als künftiger Renner erweisen. ■

DDF/Vera Brinkmann



▲ *Diese Kiste ist gut bewacht*



▲ *Schnell zum Ausgang*



▲ *Futter für die Fische*

Fröhliches Cyborg-Schlachten

Die PC-Version war wieder einmal schneller und brachte es zum Spiel dieses Monats. Erst in allerletzter Minute erreichte uns dann schließlich die Amiga-Fassung des Strategieknallers Syndicate – zu spät für die Rubrik "Konvertierungen", aber gerade recht für die taufrischen Neuheiten der "Last Minute".

SYNDICATE

System: **Amiga 500-4000**, Test in: **ASM 8'93 (PC)**, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Bullfrog/Electronic Arts**, England, Muster von: **Hersteller**.

Als erstes springt die Grafik ins Auge. Tja, ein klassischer Amiga bringt im Vollfarb-Non-Interlaced-Modus eben nicht die hohe Auflösung, die Syndicate sich mit VGA auf dem PC leisten kann. Die neuen 1200er- und 4000er-Maschinen würden hier zwar mehr möglich machen, aber eine Spezialversion für AGA-Grafik gibt es von Syndicate leider noch nicht. Am Amiga-Standard gemessen ist die Grafik jedoch wunderhübsch, ungewöhnlich detailreich und bringt das Cyberpunk-Feeling von Syndicate gut rüber. Kleine Schönheitsfehler hat ja jeder – so kriechen manchmal Teile der Sprites durch verdeckende Wände hindurch, das Scrolling hoppelt etwas, und der gute alte 2000er geht doch tempomäßig arg in die Knie, sobald einige Personen sich auf den Straßen am Bildschirm tummeln.

Was den Sound angeht, gefallen die schockierenden Digi-Effekte recht gut. Die Musikbegleitung fällt gegenüber der PC-Fassung ab. Aber Sound und Optik sind im Grunde nur schmückendes Beiwerk. Viel wichtiger ist das Spielgeschehen. Das ist geblieben, und so steht einem Hitstern nichts im Wege. Das Geschehen auf den Straßen sorgt für viel Spannung und fetzige Action, die Missions sind nicht ohne Hirnschmalz zu lösen. Die deutsche Version, die uns vorliegt, bietet wie schon beim PC komplett eingedeutschte Bildschirmtexte. Außerdem sind die deutschen Fassungen gegenüber dem englischen Original konsequent "ver-cyborgt" und damit ganz leicht entbrutalisisiert worden. Unser Tip an alle Amiganer: Unbedingt probespielen! ■

cus/sz

»GUT«



▲ *In Grafik und Sound leicht abgespeckt*

Von Eisplaneten und Black Holes

GATEWAY 2 – HOMELAND -Preview-

System: **PC**, Hersteller: **Legend**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Buch-Versoftungen haben Konjunktur. Ein gutes Beispiel ist Gateway: Dieses Adventure verarbeitete Frederic Pohls prämiertes Weltraum-Epos über die Heechees – die seltame Rasse, die der Menschheit den Überlichtflug ermöglichte und dann sang- und klanglos in den Tiefen des Weltalls verschwand. Das war, wie man sich denken konnte, nicht das Ende. Und so befindet sich nun GATEWAY 2 – HOMELAND im Anflug auf die heimischen PC-Spaceports.

Zur Erinnerung: Gateway 1 endete für den Helden mit einem warmen Willkommen auf der alten Raumstation der Heechees. Diese Station und andere von den Heechees zurückgelassene Dinge waren die Quelle vieler Rätsel. Durch logisches Denken konnte man den meisten Geheimnissen auf die Spur kommen. Eines aber blieb völlig unklar: Wohin mochte wohl diese friedfertige aber auch mächtige Rasse verschwunden sein?

Dieses Geheimnis gilt es nun zu lüften. In Gateway II findet sich der Spieler im San Francisco des beginnenden 22. Jahrhunderts wieder, wo er äußerst wohlhabend lebt. Kein Wunder, denn die Ergebnisse des ersten Abenteuers haben sich im wahrsten Sinne des Wortes ausgezahlt.

Unbeobachtet von den Menschen stellt draußen im Raum ein Schiff Beobachtungen an. Woher es kommt, wohin es gehört – wer weiß? Nur soviel: Hier laufen die Fäden einer Reihe merkwürdiger Ereignisse zusammen. Wieder wird der Spieler mit seinem eigenen Raumschiff die Galaxien bereisen, Geheimnisse lüften, fremden Wesen begegnen und im Endeffekt das Rätsel um das Verschwinden der Heechees lösen.

Wie beim ersten Abenteuer handelt es sich auch hier um ein Text-Adventure, das durch hervorragende Grafiken aufgelockert wird. Die Bilder im hochauflösenden VGA-Mode sorgen für eine tolle Stimmung. Auf jeden Fall kann der Schöpfer der "Gateway"-Figuren zufrieden mit dieser Computerumsetzung sein. ■

Vera Brinkmann



Wer sagt hier, Science-Fiction könne nicht romantisch sein? ▶



Angst und Schrecken lauern im fremdartigen Schiff ▶

Reif für die Inseln

Den bösen Zauberer Krog hat es endlich zerlegt. Doch eine neue Gefahr droht dem Land Kendoria: Ein Dämon versucht, seinen Machtbereich auszudehnen. Er hat auch Kendoria im Auge...

ISHAR II: MESSENGERS OF DOOM

System: **PC**, geplant für: **Amiga, Atari ST**, empf. VK-Preis: **89,95 DM**, Hersteller: **Silmarils**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Pech gehabt!*

Kaum ist Krog gebannt – der mieseste aller Zauberer und eine große Gefahr für das Land Kendoria –, da taucht schon ein neues Problem auf und erschüttert die Kämpfer auf Burg Ishar. Ein ekliger Dämon hat sich außerhalb der Dreimeilenzone auf den sieben Nachbarinseln breitgemacht, indem er alle dort lebenden Menschen mit Hilfe einer Droge breitgemacht hat. Die Helden in Ishar befürchten, daß dem Dämon die Inseln irgendwann nicht mehr ausreichen könnten und er versuchen wird, seinen Machtbereich auf Kendoria auszudehnen. Es bleibt den wackeren Kameraden nichts anderes übrig, als Schwert, Steinschleuder und Zauberstab in die Hand zu nehmen und dem Drogenberater den Hahn abzudrehen.

Die bedauernswerten Helden dürfen sich auf den sieben Inseln herumprügeln, die auch noch über verschiedene Klimazonen verfügen. Von der Wüste bis zum Eisfeld, vom Sumpf bis zum Gebirge ist alles vertreten und mit entsprechenden Monstern versehen. Die miesesten Gegner sind jedoch die menschlichen, und sogar in der eigenen Truppe kann sich ein Hasenfuß, Dieb oder Verräter verstecken. Die Charaktere von Ishar II haben nämlich ihr Eigenleben, und so kann es vorkommen, daß sich eins der ach so loyalen Partymitglieder mit einem Teil der Betriebskasse aus dem nächtlichen Staub macht oder sich bei einem Fight ganz dezent seitwärts in die Büsche schlägt.

Das Wiederauffinden eines flüchtigen Diebes ist nahezu unmöglich. Das Spielfeld ist 400.000 Felder groß, dreimal größer als in Ishar I. Lücken im Partyaufbau können in jedem der vielen Dörfer aufgefüllt werden: Hier gibt es Waffen, Essen, Informationen und neue "loyale" Mitstreiter.

Aus insgesamt 30 Berufen können die Bewerber um einen begehrten Posten in der Abenteurergruppe stammen. Jeder Beruf verfügt über seine speziellen Eigenschaften: Ein Knappe ist nicht so stark wie ein Kämpfer, ein Schmied nicht so intelligent wie ein Zauberer. In den Dörfern befinden sich auch wichtige Personen, mit denen sich die Gruppe unterhalten kann oder von denen sie Aufträge bekommt. Schließlich wollen die Waffen, das Essen und die Unterkunft auch bezahlt werden. Kendoria ist ein ziemlich teures Pflaster. Allein um sich ein Essen zu leisten (Spanschwein auf Toast mit Pommes für 5 Personen) muß die Party drei mittelstarke Gegner besiegen. Kommt es einmal zum Kampf, fällt besonders das neue Bedienungskonzept positiv auf. Im Gegensatz zu Ishar I muß der Waffenmodus nicht mehr gesucht werden, sondern steht



▲ *Ausrüstung von der Stange*



▲ *Der Präsi vom Barbarenclub*



▲ *Haudegen-Sammlung zum Anwerben*



▲ *Ein Dorfstatist*

anklickbar mitten auf dem Bildschirm. Das macht es bei den Kämpfen, bei denen es manchmal auf Bruchteile von Sekunden ankommt, zwar etwas leichter, aber die Gegner sind trotzdem ziemlich biestig. Wer sich einen Eindruck davon machen möchte, sollte gleich am Anfang eines neuen Spiels ein paar Schritte geradeaus machen. Keine Chance ...

Trotz aller Widrigkeiten ist die Gruppe bestens gegen Monster gewappnet. Die magische Artillerie kann bis zu 40 Zaubersprüche aus dem Hut ziehen. Das ist auch nötig, denn die Gegner haben es in sich. Um Anfangsschwierigkeiten vorzubeugen, kann die bereits bewährte Truppe aus Ishar I verwendet werden. Wer die nicht hat, wird oft von der Speicherfunktion Gebrauch machen müssen, die im Vergleich zu Ishar I jetzt keinen Punktabzug mehr mit sich bringt. Damit sich der Spieler von Silmarils Ishar II nicht verläuft, ist eine Kartenfunktion vorhanden, die jederzeit aufgerufen werden kann. Die Tageszeiten werden durch die Farben der Grafiken angezeigt, die von sehr guter Qualität sind und die abenteuerliche Stimmung gut herüberbringen. Die Bedienung ist einfach mit der Maus zu erledigen. Der Sound paßt gut zur Stimmung, reißt aber den Spieler nicht unbedingt vom Hocker.

Ishar II ist, wie schon Ishar I, einer der Leckerbissen unter den Fantasy-Rollenspielen. Schon die Atmosphäre rechtfertigt den Hitstern. Man bekommt das Game in komplett deutscher Version für die Systeme PC, Amiga und Atari ST. Hoffentlich sehen wir noch mehr Inselzauber dieser Güteklasse – vielleicht in Ishar III? ■

tmb



▲ *Insektentod aufs Frühstücksbrot macht die Wangen rot...*

„Ein Leckerbissen unter den Fantasy-Rollenspielen"

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

Flipper-Maniacs in Nienburg

Es ist vollbracht – der Sieger der ersten deutschen Pinball-Fantasies-Meisterschaft steht fest. Rund 400 begeisterte Flipper-Freaks kamen ins niedersächsische Nienburg, um die Kugeln eine Viertelstunde lang rollen zu lassen.

Es galt bei der Pinball-Fantasies-Meisterschaft, innerhalb von 15 Minuten einen möglichst guten Highscore zu erzielen, denn nur dieser entschied über Gewinn oder Nichtgewinn. Veranstaltet hatte den Wettbewerb die Nienburger Softwarefirma **Softsale**, und natürlich hatte es sich auch Pressesprecher **Paul Topping** von 21st Century Entertainment nicht nehmen lassen, bei diesem Ereignis dabei zu sein.

Gespielt wurde "Partyland", und wer Pinball Fantasies kennt, weiß, daß es schon einige Übung erfordert, ein ansehnliches Ergebnis zu erreichen. Um so erstaunlicher dann auch die Reaktionen einiger Mitspieler, die mit 60 Millionen Punkten sichtlich unzufrieden waren. Zu Recht, wie sich später herausstellte, denn am Samstagnachmittag kam **Engin Erkmen** aus Gehrden – cool, lässig und konzentriert absolvierte er seinen Probelauf, um sich dann im Veranstaltungssaal eines Nienburger Hotels ebenso ruhig an die Arbeit zu machen.

Die anwesenden Schiedsrichter ahnten bereits, was da auf sie zu kam. Einer meinte: "Der räumt ab, das gibt es gar nicht!"

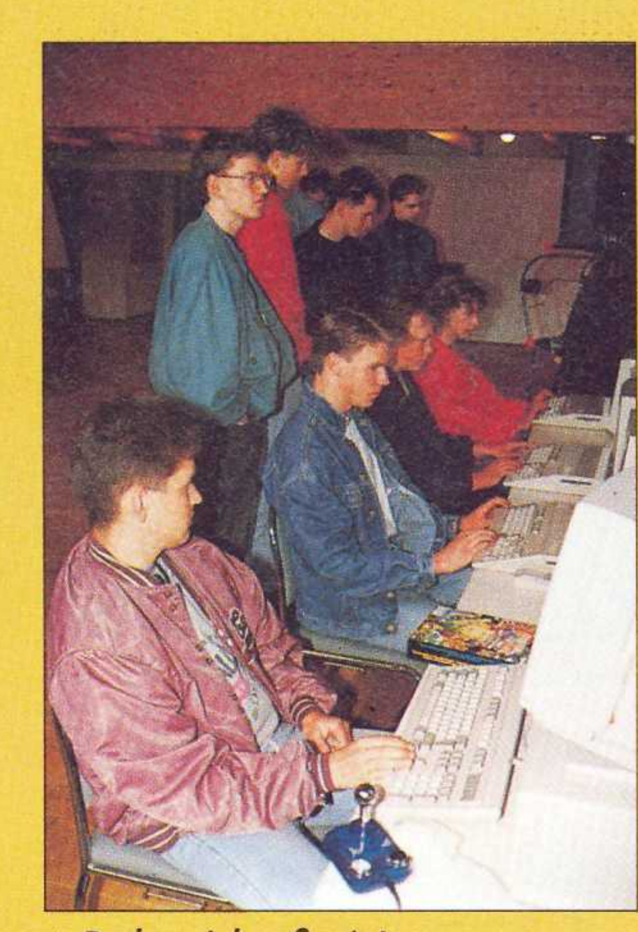
Mit Erfolg, denn die 195.089.540 Punkte, die er in 15 Minuten erspielte, waren mit Abstand das höchste Ergebnis. Später spielte er im Vorraum weiter und schaffte in fünf Minuten knapp 100 Millionen.

Der Zweitplazierte heißt **Matthias Pietzner** und kommt aus Lehnin (neue Bundesländer); er schaffte immerhin 151.812.030 Punkte. Platz 3 ging an **Johann Billstein** aus Bremen, der es auf 114.422.420 Punkte brachte. Billstein gehört zu einer Vierergruppe von Arbeitskollegen, die früher immer Skat gespielt haben. "Doch seit wir Pinball Fantasies kennen, treffen wir uns regelmäßig, um das zu spielen", machte er deutlich.

Billstein war übrigens einer der ältesten unter den Teilnehmern, die aus ganz Deutschland und sogar aus Luxemburg angereist waren, die meisten kamen indes aus dem näheren Umland. Der jüngste Teilnehmer war gerade mal acht Jahre alt und kam (mit Begleitung) aus Berlin.

Markus Lau von der Firma Softsale zeigte sich sichtlich zufrieden über den Verlauf des Wettbewerbs. Kann er auch sein, denn eine solche Veranstaltung – fernab von irgendwelchem Messerummel – sollte Schule machen. Auch Paul Topping war beeindruckt und nutzte die Gelegenheit, in einer Podiumsdiskussion über weitere Projekte von 21st Century Entertainment zu informieren.

Reges Interesse zeigte er vor allem an den Vorschlägen der Diskussionsteilnehmer in bezug auf den geplanten Nachfolger **Pinball Illusions**. Was diesen betrifft, so ist eines sicher: Es *wird* eine Multiball-Funktion geben. Der Wunsch eines Besuchers, daß es auch einen Editor für eigene Spielfelder geben sollte, könnte – erklärte Paul Topping – nur bedingt erfüllt werden. Man werde in jedem Fall prüfen, ob das technisch überhaupt realisierbar ist. Vor nächstem Jahr sei auf jeden Fall noch nichts drin.



▲ *Probespiel muß sein!*

ASM hat bekanntlich für den Nienburger Wettbewerb, der hoffentlich nicht der einzige bleiben wird (Wiederholung in 1994 ist erwünscht!) zehn ASM-Jahresabos (ab Ausgabe 9/93) unter allen Teilnehmern verlost. Hier sind die Gewinner:

Holger Wilki, Nienburg; Thomas Ruffoni, Bremen 44; Maik Neumann, Winsen/Luhe; Andreas Hilmert, Wolfsburg; Karl-Hein Lempfer, Rehburg-Loccum 1; Jens Holte, Landesbergen; Jens Gerkens, Landesbergen; Christian Mumme, Nienburg; Benjamin Kirschner, Mühlheim/Ruhr; Janosch Hennig, Berlin 31.

Herzlichen Glückwunsch!

kate



▲ *Der jüngste Mitspieler*



▲ *Paul Topping (Mitte) stellt sich*

Vulkane und heiße Eisen

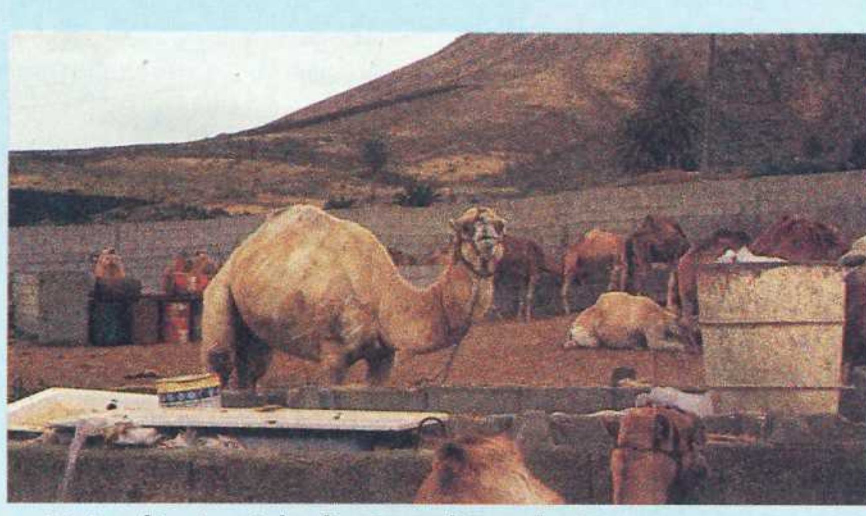
Die angenehmen Seiten im Beruf eines Journalisten sind die, wenn man nicht nur Informationen erhält, sondern diese auch noch in einer reizvollen Umgebung entgegennehmen darf. Und wenn SEGA einlädt, darf man sicher sein, daß einem etwas Schönes widerfährt.

Deutsche und österreichische Journalisten aus dem Fach-, Unterhaltungs- und Tageszeitungsbereich sowie VertreterInnen von RTL-TV und -Radio sowie von VOX trafen sich kürzlich am Düsseldorfer Flughafen, um gemeinsam mit **SEGA**-Vertretern aus Hamburg auf die Vulkaninsel Lanzarote zu fliegen. Bitte keine Neidgefühle, auch wenn ich jetzt sagen muß, daß ich mir in meinen kühnsten Träumen nicht ausgemalt hätte, wie interessant es werden würde: Superhotel mit Spitzenzimmern, blaues Meer und die bizarre Landschaft der Kanarischen Insel, die in sechs Jahren mit immer neuen Vulkanausbrüchen zu dem wurde, was sie heute darstellt. Das Programm, das die Stammagentur von SEGA, ABC aus Hamburg, lückenlos organisierte, funktionierte wie am Schnürchen: u.a. eine Jeeptour, mehrere Besichtigungen und vor allem viel Gutes für Leib und Seele.

Der größte Clou war jedoch folgender. Zwei Kollegen und eine Kollegin waren mit von der Partie, die – ihren Namensschildern nach – von Zeitschriften kamen, die eher typisch weibliche Themen aufgreifen; eine davon war außerdem noch ein Produkt der sattsam bekannten Regenbogenpresse. Nicht nur, daß einer der beiden Männer wegen seiner äußerst extravaganten Kleidung auffiel – nein, es wäre zwischen beiden wegen der holden Weiblichkeit fast zur Schlägerei gekommen. Doch dann lüftete die Gruppe ihr Geheimnis: Es handelte sich um die Clownsformation *Puppet* aus Mannheim, die eigens für diesen Auftritt engagiert worden war.



▲ *Carlo Tränhardt war dabei – aber wer ist ▲ ?*



▲ *Nein, dies ist nicht die Camel-Trophy!*

Nach so viel Überraschungen war es Zeit, endlich mal etwas über das **Mega-CD-Drive** zu erfahren, das im Herbst nun endlich auch auf den deutschen Markt kommen soll. Die Neuentwicklung, die den Besitz eines Mega-Drive voraussetzt, bringt nicht nur 3D-Effekte auf den Bildschirm, sondern erlaubt den Spielern auch die Produktion eigener Spielfilmsequenzen. Mit anderen Worten: Ihr könnt Euch Hollywood nach Hause holen! Dank der neuen CD-ROM-Technik schafft es das Gerät, originale Filmszenen abzuspielen und deren Ablauf mitzubestimmen. Was für den Durchschnittsspieler interessanter sein dürfte: Das CD-Laufwerk enthält einen eigenen 68000er, der mit dem Mega-Drive-eigenen zusammenarbeiten kann und somit schnellere Grafik möglich macht.

Natürlich bietet es auch Stereo-Sound und die Möglichkeit, handelsübliche Musik-CDs abzuspielen. Bereits im ersten Jahr sollen über 50 neue Spiele bzw. Umsetzungen auf CD herauskommen, so z.B. **Dracula**, **Leisure Suit Larry** oder **Wing Commander**! Preislich ist das Gerät – inklusive einer Spieleauswahl – nicht viel teurer als ein CD-Spieler der oberen Klasse: 599 DM.

Das kurze Anspielen während des Aufenthaltes war nicht ausreichend, um jetzt schon ein endgültiges Urteil zu fällen. Deshalb spare ich mir nun auch einen eventuellen Kommentar über Qualität und verweise auf eine spätere Ausgabe der ASM, in der wir das Thema wieder aufgreifen werden.

Während des Aufenthalts auf Lanzarote wurden auch SEGA-Video-Werbespots vorgeführt. Ihre neue Strategie: frischer, origineller, witziger. Indem man "Wayne's World" aufgreift und mit Sprüchen wie "Die schönsten Pausen sind SEGA" Bekanntes parodistisch aufbereitet, will man die Zielgruppe – junge und junggebliebene Leute – mitten in Auge und Ohr treffen.

Daß SEGA vor dem (Noch)-Marktführer nicht resigniert hat, ist bekannt – seit einiger Zeit gibt es ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen in Sachen Verkaufszahlen. Wer in einigen Monaten die Nase vorn haben wird, ist noch völlig offen. 

kate



▲ *Die Schönheiten der Natur*

▲ *Die Schönheiten in der Natur*



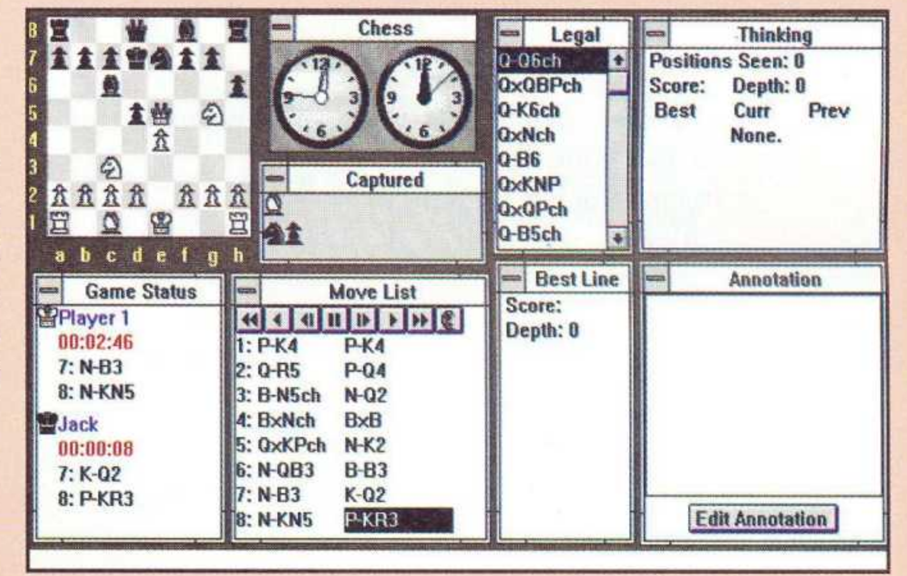


Schach dem Silberling

Der Chessmaster 3000 gehört wohl zu den umfangreichsten und stärksten Schachpartnern für den PC. Nun kommt eine aufgepeppte Version des Diskettenknüllers auf dem Silberling CD. Unsere Erfahrungen lest Ihr jetzt.

THE CHESSMASTER 3000 MPC PRO

System: **PC** *(mind. Multimedia PC, VGA, CD-ROM, Windows 3.0, 4 MB RAM, MPC kompatible Soundkarte)*, VK-Preis: **ca. 125 Mark**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Hersteller**.



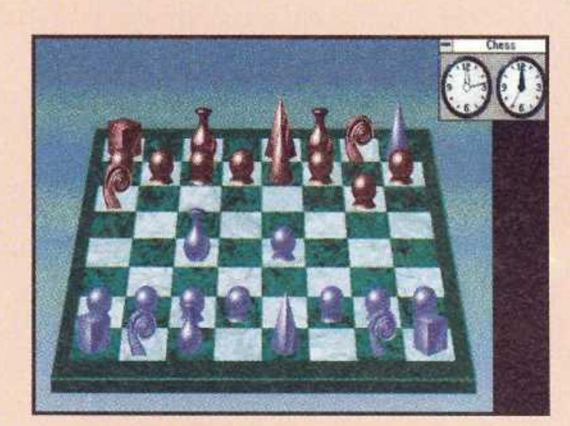
▶ ***Für den Spieler bleibt bei den Anzeigen die Qual der Wahl***

Schon die Diskettenversion von Chessmaster 3000 zeigte sich von der bedienerfreundlichen Seite. So ziemlich alles, was dem Schachspieler am Herzen liegt, war einstellbar. Nun kommt aber mit der Multimedia-Version noch einiges hinzu. So kann sich jeder sein Brett nach Lust und Laune zurechtbauen. Dazu gehören: freie Wahl der Brettgröße, verschiedene Sorten Spielfiguren, stufenlos einstellbare Perspektive des Brettes und offene Entscheidung bei der Wahl der zusätzlichen Fenster.

Richtig heftig wird es bei der Chessmaster-3000-MPC-Version aber erst durch die Sprachausgabe. Die 151 gespeicherten Classic-Games werden vom Chessmaster auf Wunsch via Audio kommentiert. Auch Anatoly Karpov hat seinen Senf per Audio dazugegeben – wenn auch derzeit nur in Englisch.

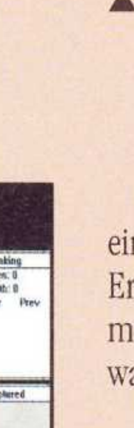
Die Berechnung der Züge sei, so tönte es aus dem Hause Mindscape, nun mit neuer Technologie noch schneller geworden. Zudem gibt es ein ausführliches Hilfe- und Lernsystem. Die Spielstärke des Gegners bleibt Sache des persönlichen Geschmacks. Starkes Spiel mit Damen und schwaches Spiel mit Türmen ist genauso einstellbar wie zum Beispiel der Zusammenhang zwischen Material und Position – stufenlos! Alles in allem: too much to list.

Die ganz Ausgebufften bekommen in dieser Version noch ein kleines Audioschmankerl: In Eigenregie können die gespeicherten Spiele kommentiert werden. So hat der Saved-Game-Tauschpartner gleich noch ein paar fiese Anmerkungen vom Absender auf der Transferdiskette, die letzterer per Mikro eingespielt hat.



▲ ***Die Art des Brettes und der Figuren bleiben reine Geschmackssache***

▲ ***Die Profis werden wahrscheinlich diese Ansicht bevorzugen***



▲ ***Nicht immer üblich: Das klassische 3D-Brett bietet passable Übersicht***

Natürlich bietet Chessmaster 3000 MPC eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek, Errechnung der Spielstärke, Tournaments, Druckoptionen und alles andere, was ein gutes Schachspiel bieten muß.

Schlußendlich bleibt ein spielstarkes Schachprogramm mit nahezu unendlich vielen Optionen, daß Anfängern und Profis gleichermaßen Unterhaltung bietet. ■

cus

»GUT«



Blaue Augen, heißer Sand

DUNE

System: **PC CD-ROM** *(640 KB RAM, VGA, Festplatte, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Maus, Joystick)*, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Cryo/Virgin Games**, England, Muster von: **Hersteller**.

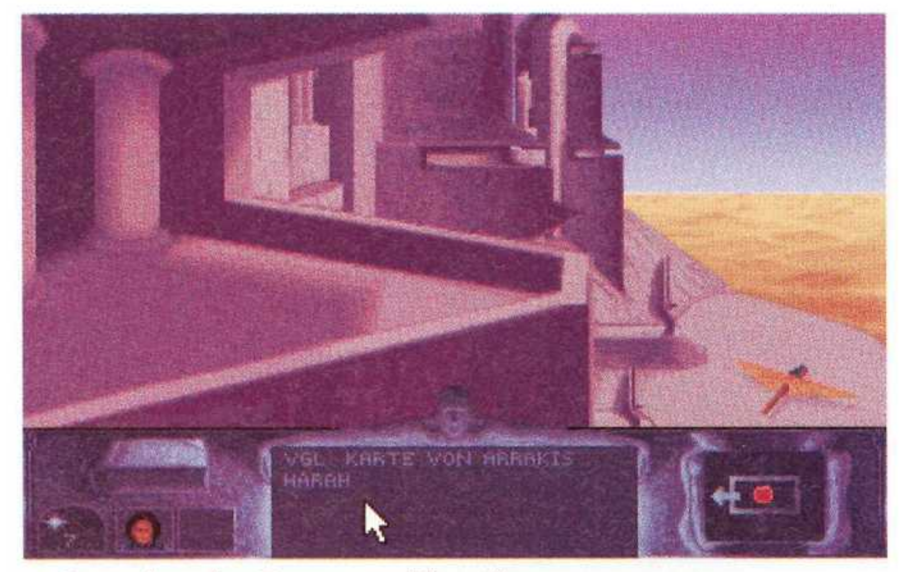
Es ist wahrhaftig ein Augen- und Ohrenschmaus, der von Virgin Games mit der CD-Version von Dune abliefert wird. Das Wüstenspektakel von Frank Herbert wurde ein weiteres Mal hervorragend adaptiert.

Technisch wird Eure Hardware bestens ausgenutzt. Ein umfangreiches Installprogramm, das unter anderem auch Euer CD-Laufwerk auf Herz und Nieren prüft, läßt eine sehr individuelle Einstellung auf Eure Maschine zu. Erweiterter Speicher wird ohne weiters erkannt und ohne Murren eingesetzt. Als Besonderheit ist zu vermerken, daß es auch eine Möglichkeit zur Optimierung der Animationen gibt.

Die Musik versetzt Euch während des Spiels in fremde Sphären (man merkt übrigens deutlich, daß hier die CD-Version des Soundtracks implementiert wurde), und die Grafik paßt sich dem geheimnisvollen Sound perfekt an. Da wird ein Flug über die Weiten der Wüste zu einem unvergeßlichen Erlebnis, das man eigentlich gar nicht abkürzen mag (obwohl diese Option natürlich mitgegeben ist). Die Story um das nur auf dem Wüstenplaneten Dune zu findende "Spice", eine Substanz, die zur Raumfahrt in weiter Zukunft benötigt wird und den Benutzern tiefblaue Augen beschert, hat auch in der CD-ROM-Version nichts von ihrer Faszination verloren. Die paar Fehler, die sich in die eingedeutschte Fassung eingeschlichen haben, vergibt man in diesem Falle großzügigerweise.

Soweit die Facts. Meine ganz persönliche Meinung: Selbst wer den Strategie-/Adventure-Mix schon mal als Floppy-Version (ASM-Spiel des Monats 7/92) im Computer hatte, sollte sich das Vergnügen der CD-Version gönnen. Es lohnt sich! ■

tl



▲ *Dune hat das Zeug zum Klassiker*

»SEHR GUT«

Laura mit dem Silberblick

LAURA BOW IN DAGGER OF THE AMON RA

System: **PC CD-ROM** *(mind. 386SX, 640 KB RAM, VGA, Festplatte, unterst. Windows, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, Thunderboard, Roland, Maus, Joystick)*, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sierra On-Line**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Das nennt man Karriere: Vor knapp einem Jahr noch hoffnungsvolle Nachwuchsreporterin mit ungewisser Zukunft, und heute schon auf CD verewigt. Sierra weiß eben, was gut ist. Und was auf Floppy schon gut ist, das soll auf CD noch besser werden. Wurde uns zumindest von Sierras Presseabteilung versprochen. Ob es stimmt?

Die in den zwanziger Jahren angesiedelte Story um Laura Bow, die in New York als Reporterin Karriere machen will und gleich am ersten Tag eine verworrene Story um einen verschwundenen antiken Dolch, eine korrupte "feine" Gesellschaft und handfesten Mord auf den Schreibtisch bekommt, wurde 1:1 auf die silberne Scheibe übernommen. Spielerisch zumindest hat sich also im Vergleich zum Disk-Original nicht viel getan. Laura läßt sich hier wie dort bei ihrer Ankunft in New York als erstes den Koffer klauen (und so was nennt sich Polizistentochter!). Und auch der Empfang durch ihren neuen Kollegen bei der Zeitung hat nichts von seinem frostigen Charme eingebüßt. Allerdings – und das ist die eigentliche Existenzberechtigung dieser CD-Version – könnt Ihr die "freundlich" gemeinten, sarkastischen Bemerkungen des Kollegen – so Ihr gut Englisch versteht – astrein aus dem Lautsprecher vernehmen. Das verleiht dem Adventure einen kinoartigen Touch.

Trotzdem: Für den, der Laura Bow II bereits kennt, lohnt sich eine Anschaffung der silbernen Scheibe sicherlich nicht. Diejenigen unter Euch aber, die das Geheimnis des Dolches von Amun Ra noch nicht gelöst haben, sollten sich die CD-Version auf keinen Fall entgehen lassen. ■

tl



▲ *Rauhe Sitten*

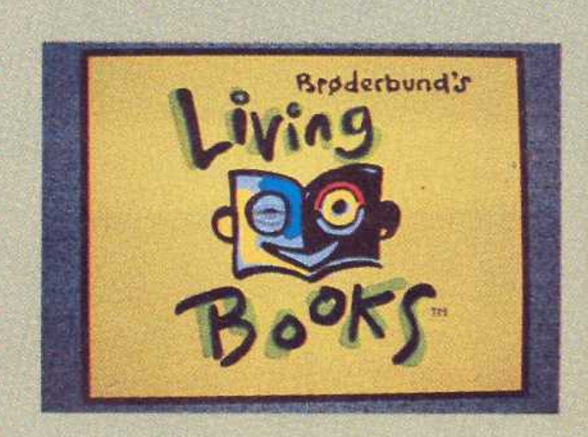
»GUT«

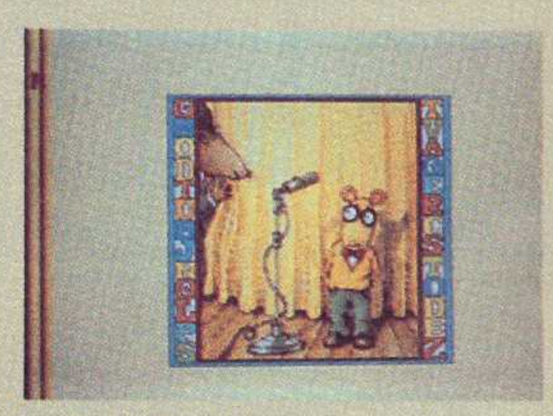
Lebendige

LIVING BOOKS: JUST GRANDMA AND ME
ARTHUR'S TEACHER TROUBLE

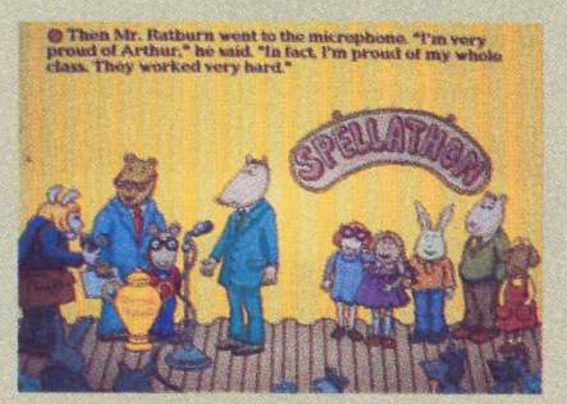
System: **PC-CD-ROM** (mind. 386SX, 4 MB RAM, Windows 3.0, SVGA, Maus, Festplatte, unterst. SoundBlaster, ProAudio Spectrum, ThunderBoard), geplant für: **Mac**, Hersteller: **Broderbund**, USA, VK-Preis: **je ca. 110 DM**, Muster von: **Hersteller.**

Bücher im PC? Sicher, in so manchem Science-Fiction-Szenario sind Computer und magnetische Datenträger schon an die Stelle von Büchern getreten; Papier gibt es gleich gar nicht mehr, und gelesen wird mittels kleiner Datensichtgeräte. So weitsichtig diese Vision in Hinsicht auf die rein physikalische Beschaffenheit der Bücher der Zukunft ist, so kurzsichtig ist sie bezüglich der Möglichkeiten, die solche "elektronischen Bücher" tatsächlich bieten.




▲ *Ein bißchen hoch, das Mikro*

Was schon heute machbar ist, zeigt die Reihe "Living Books" von Broderbund. Schon an den Spielen um Carmen Sandiego, die ebenfalls von dieser Firma stammen, wurde deutlich, daß Broderbund den Begriff Computerspiel ein wenig anders definiert als andere Unternehmen. Die Möglichkeiten des Mediums Computer werden begrüßt



▲ *Der erste Platz beim Buchstabierwettbewerb*



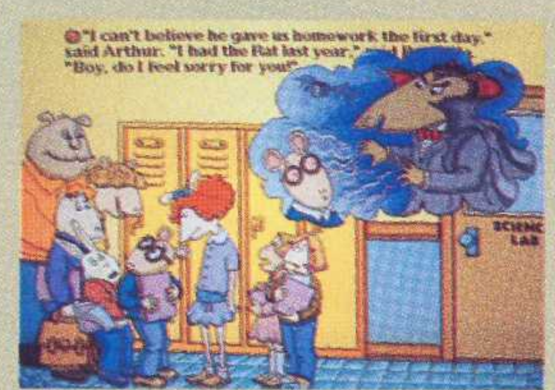
und ausgenutzt, stellen jedoch immer nur Mittel zum Zweck dar: Das Spiel soll Ausdruck von Ideen und Kreativität sein. So sind auch die Schlüsselpersonen bei der Produktion der "Living Books" nicht etwa in den Programmierabteilungen zu suchen. Broderbund verpflichtete bekannte Kinderbuchautoren und sicherte sich die Rechte, deren Bücher als lebende Geschichten auf den Computer zu bringen.

Die Autoren Marc Brown und Mercer Mayer hätten es sicher nicht nötig, ihre Bücher "versoften" zu lassen, denn "Arthur's Teacher Trouble" und "Just Grandma and Me" sind tatsächlich richtige Kinderbücher und als solche ziemlich erfolgreich. Der Punkt, der die beiden Autoren zur Zusammenarbeit mit Broderbund bewog, war zweifelsohne die Idee hinter den "Living Books".

Wer nicht lesen kann, darf hören

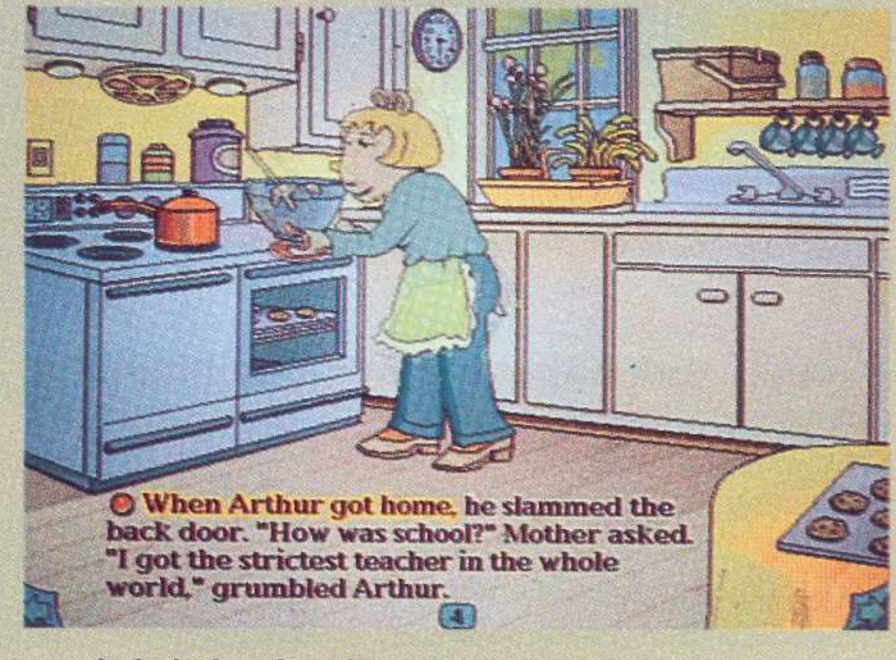
Die Geschichten wurden entsprechend den technischen Möglichkeiten erweitert. Zwar nicht die eigentliche Story, die blieb unverändert erhalten, aber die Mittel, mit denen die Geschichten erzählt werden, nahmen neue Gestalt an. Normalerweise müssen sich Vorschulkinder darauf beschränken, lediglich die Bilder in einem Kinderbuch anzuschauen, oder sie müssen sich jemanden suchen, der das Buch vorliest (spätestens jetzt wird die leidvolle Erfahrung gemacht, daß Mütter und Geschwister ständig was anderes und meistens wichtigeres zu tun haben...). Hier schließt der Computer eine Lücke: Die "Living Books" lesen sich selbst vor.


▲ *Das ist Arthur*



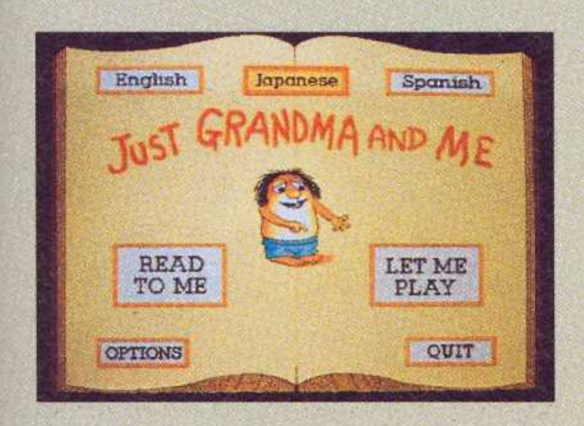
▲ *Hausaufgaben am ersten Schultag!*

Wie im Bilderbuch, das übrigens den entsprechenden Programmen immer auch als Papier-Original beiliegt, sieht man jeweils eine Seite auf dem Bildschirm. Wie im Buch ist auch auf dem Bildschirm der gedruckte Text zu sehen. Und jetzt kommt der Clou: Ein Erzähler liest denselben Text gleichzeitig auch noch vor. Aber damit nicht genug: Wie in einem Zeichentrickfilm sind viele Elemente der Bilder animiert und vermitteln die Geschichte auf einfühlsame Weise. Wenn beispielsweise der kleine Hamster aus "Just Grandma and Me" mit seiner Omi zum Strand möchte, kommt der Bus, mit dem die beiden dorthin wollen, richtig aus der Ferne angefahren, stoppt und öffnet die Türe. Dazu sind immer die entsprechenden Geräusche zu hören. Es quietscht, brummt und zwitschert, daß es eine wahre Pracht



▲ *Schokoladenplätzchen sind die beste Medizin*

Bilderbücher





▲ *Was tun, sprach Zeus*

ist. Und wenn Oma im Sand eingebuddelt ist, kitzelt sie der Kleine (per Mausklick) so lange an den Füßen, bis sie sich vor Lachen ausschüttet...

Die Oma liegt am Strand und pennt...

Auch bei den Sequenzen, in denen die Geschichte nur vom Computer "vorgelesen" wird, wurde berücksichtigt, daß es ein kleiner Hamsterjunge ist, der die Geschichte in Ich-Form erzählt. Dementsprechend wurde als Sprecher auch ein kleiner Junge ausgewählt, dessen Stimme ideal paßt und der die Atmosphäre echt rüberbringt.

Damit befindet sich eigentlich schon der ganze Inhalt der Bilderbücher im Computer, dessen Möglichkeiten für Grafik und Sound dabei recht gut genutzt wurden. Den Machern hinter den Living Books war dies jedoch noch nicht genug. Sie bauten in jede Seite des Computerbilderbuches Dutzende von kleinen Überraschungen ein, die auf den ersten Blick unsichtbar sind und sich erst dann offenbaren, wenn bestimmte Bildelemente mit der Maus angeklickt werden. Aus einem unscheinbaren Astloch in einem Baum hüpft dann auf einmal ein Eichhörnchen, in einem scheinbar verlassenen Vogelnest regen sich nach dem Mausklick Vogelküken, und die Glocke einer Kuh beginnt zu läuten. Und genau damit erklärt sich auch die Bezeichnung "Lebende Bücher".

Nichts als Ärger mit der Schule

Während Just Grandma and Me sich ganz deutlich an Vorschulkinder wendet, handelt Arthur's Teacher Trouble von den Nöten eines Mäusejungen, der gerade in die dritte Klasse gekommen ist und mit seinem strengen Lehrer überhaupt nicht zurechtkommt. Es ist aber auch wirklich Streß, auf der einen Seite für den Buchstabier-Wettbewerb büffeln zu müssen und auf der anderen Seite ständig von einer quäkenden kleinen Schwester genervt zu werden, die immer nur spielen will. Aber keine Sorge, die kriegt auch noch ihr Fett ab... Der Erzählstil ist hier zwar viel sachlicher als bei Grandma and Me, dafür ist das Buch aber auch viel länger.

Beide hier vorgestellten "Living Books" sind CD-ROM-Programme, die dem MPC-Standard entsprechen. Nach der Installation und einigen erklärenden Worten könnten Kinder mit diesen Programmen eigentlich problemlos allein gelassen werden – sofern sie Englisch sprechen. Und damit sind wir bei dem einzigen, aber elementaren Kritikpunkt: Die "Living Books" können ihre amerikanische Herkunft nicht verleugnen, denn es gibt sie nur in einer spanisch/englischen bzw. spanisch/englisch/japanischen Version. Somit vermitteln sie Kindern, die dieser Sprachen nicht mächtig sind, nur einen Bruchteil des Spaßes, der tatsächlich in den Geschichten steckt, trotz steppender Seesterne oder duftender Plätzchen. Deshalb auch an dieser Stelle wieder einmal (vermutlich zum 1000. Mal) der Appell an die Hersteller: BRINGT DIESE PROGRAMME DOCH BITTE AUCH ENDLICH IN DEUTSCH! ■

tb

NUR mit Englischkenntnissen:

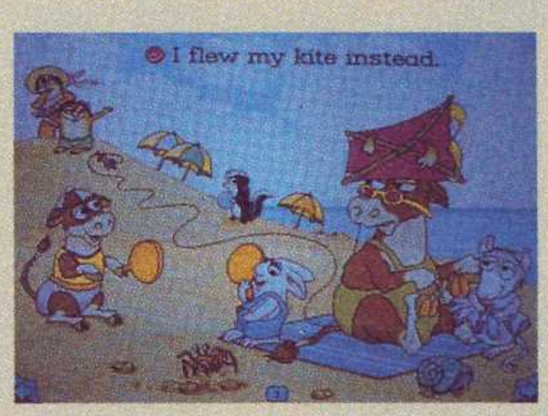
»SEHR GUT«



▲ *Oma macht alles mit*



▲ *Nach einem langen Tag geht's endlich ins Bett*



▲ *Bruchlandung*



Simulation

Wen die Kufen rufen...

KARAMALZ CUP

System: **Amiga**, geplant für: **C64**, Preis: **kostenlos**, Hersteller: **Art Departement**, 44793 Bochum, Muster von: **Hersteller**.

Karamalz, der klebrig-süße Wunderdrink der Henninger AG, läßt Läufer schneller laufen, Radler ausdauernder radeln und Eishockeyspieler besser hocken. Durch umfangreiche Werbung und gezieltes Sponsoring, wie zum Beispiel als Ausrüster der Eishockey-WM, wird das sportive Image des Getränks gestützt. Was das mit Computern zu tun hat? Nun, es gibt wieder ein Werbespiel von Art Departement zu schnappen – diesmal aus der Welt des Sports.



▲ *Ganz schön glatt hier, warum streut denn keiner?*

Wer schon mal ein Eishockeyspiel gesehen hat, weiß, daß es da zumeist ziemlich rauh zugeht. Aber wir leben ja im Zeitalter digitaler Medien, mit denen sich jede auch noch so gefährliche Unternehmung simulieren läßt. Die Henninger AG bringt in einer großangelegten Werbeaktion das kostenlose Karamalz-Cup-Spiel unter die Leute. Hergestellt wurde der Eishockey-Simulator von Art Departement, der Firma, die uns seit dem BiFi-Snack-Game nicht mehr unbekannt ist.

Karamalz-Cup ist für Amiga und C64 verfügbar. Wir haben uns bei der Amiga-Version mal für Euch aufs Glatteis begeben.

Schluck'n'Puck

Nach dem Laden des Games wird zunächst einmal abgefragt, wie viele Spieler sich an der WM beteiligen wollen. Karamalz-Cup ist also nicht nur für Singles, sondern kann auch mit Freunden gespielt werden. Da bei einer WM nicht einfach irgendwer gegeneinander spielt, muß sich der ambitionierte Spieler anschließend entscheiden, welche Nationalität er denn gerne vertreten möchte. Außerdem wird noch festgelegt, wie lange ein Spiel dauern, wie spielstark (3 Stufen) der Gegner sein soll und mit wie vielen Feldspielern (3, 4 oder 5) man antreten möchte. Danach kommt das obligatorische "Helm ab für die Hymne", was von einigen Werbeeinblendungen begleitet wird. Bis man dann auf dem Spielfeld ist, hat man das Karamalz-Logo so oft gesehen, daß man es im Schlaf beschreiben könnte. Nach der Promotion geht es dann aufs Eis.

Das Spielfeld ist aus einer Schräg-oben-Perspektive zu sehen. Je nach Anzahl der gewählten Feldspieler ist auf dem Bildschirm während des Bullys mehr oder weniger gedrängelte Hektik angesagt. Im Gegensatz zu anderen Eishockeysimulationen steuert der Spieler jeweils nur einen Mann, der von den anderen Teammitgliedern wie von kleinen Satelliten umkreist wird. Diese etwas ungewöhnliche Steuerung benötigt ein wenig Eingewöhnungszeit und macht es sehr schwer, Pässe zielgerecht zu plazieren. Andererseits entfällt das nervtötende "Welcher-Spieler-hat-gerade-den-Puck"-Gesuche.

Wie wir aus zahlreichen Fernsehübertragungen wissen, sind beim Eishockey solche taktische Überlegungen auch nicht besonders wichtig. Wenn man den Puck gerade mal braucht, nimmt man ihn der anderen Mannschaft einfach mit Gewalt ab. Auch beim Karamalz-Cup ist der Bodycheck noch die sicherste Methode, um in Gummischeibenbesitz zu kommen.

Prügeln sich zwei Teams um den begehrten Puck, so wird das von heftigem Joystickgerüttele seitens der Spieler begleitet. Wer überzeugender rüttelt, hat die Scheibe. Mit der lassen sich dann so praktische Dinge veranstalten wie zum Beispiel den Abfluß der Badewanne verstopfen oder ein Tor schießen.

Vor dem Torraum schaltet das Programm auf Frontalansicht um, und der Spieler versucht jetzt Tormann oder Torschütze zu steuern – je nachdem, ob er angreift oder angegriffen wird.

Dem Torhüter stehen diverse Blocks zur Verfügung. Da das Tor ziemlich klein ist, läßt es sich nicht so leicht treffen. Ein Instant-Replay ist leider nicht integriert, nach erfolgreichem Torschuß geht's sofort zurück an die Mittellinie.

Die Grafiken haben die vom Art Departement her bekannte Grafikqualität und sehen dementsprechend gut aus. Alles läuft ziemlich ruckelfrei, und auch der Sound ist okay. Daß bei Eishockeyspielen ein wenig schwer die Orientierung zu halten ist, liegt wohl an Größe und Geschwindigkeit der Gummischeibe und ist auch in der Realität so. Vielleicht bekommt der Spieler ein wenig zu häufig das Karamalz-Logo zu Gesicht, aber das kann man bei einem kostenlosen Game ja verkraften. Bestellscheine für das Spiel gibt es auf den Rückseiten der Flaschenetiketten und in diversen Zeitschriften. Außerdem erfahrt Ihr da auch noch, wie man eine Eintrittskarte für das Endspiel in München gewinnen kann. ■

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	7
Realitätsnähe	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Muskeln, Mädchen, Sensationen

AMERICAN GLADIATORS

System: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **149,50 DM**, Hersteller: **Gametek**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

So schön kann Doping sein: Zehn Hormon-Protze treten an, um im Gladiatorenkampf des Fernsehens gegen bis zu 16 Spieler anzutreten. Kraft gegen Grips heißt die Formel im Duell mit den AMERICAN GLADIATORS! Keine Frage, wer gewinnt, oder?

Was soll man von einer Fernsehshow halten, in der übermäßig kräftige, dauergewellte Buben und Mädel in schwachsinnigen Spielchen durch eine Arena hüpfen, in der mehrere hundert Zuschauer herumschreien, weil sie dafür vorher zehn Dollar bekommen haben? In Deutschland gab's übrigens was Ähnliches: Nannte sich "Spiel ohne Grenzen" und war für die drögen Siebziger genau der richtige Stoff fürs Fernsehvolk. Sieben Spielchen hat **Gametek** direkt aus einer Show wie der beschriebenen übernommen und für Nintendos Großen konvertiert.



▲ *Mit Panzerung zum Torerfolg*

Die Gladiators haben in allen Runden die Aufgabe, den oder die Spieler von ihrer Aufgabe abzuhalten oder im direkten Vergleich gegen sie zu gewinnen. Geradezu unermüdlich versuchen sie z.B. zu verhindern, daß man die Bälle in einer Tonne greifen kann, die anschließend auf der gegenüberliegenden Seite der Arena in einer anderen Tonne plaziert werden müssen.

Schade nur, daß das Spiel so miserabel programmiert ist, daß weder die Gladiators noch ihre menschlichen Kontrahenten Lust und Laune bekommen.

Also denn: Im Fight zwischen Grips und Kraft hat der Grips schon gewonnen, wenn man das Game erst gar nicht in die Finger nimmt. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	8
Realitätsnähe	Häh?
Motivation	3
Gesamtnote	4
»MANGELHAFT«	

Husch, husch, ins Körbchen!

BULLS VS. BLAZERS

System: **Super NES**, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, USA , Muster von: **Laguna**, 65451 Kelsterbach.

Amerikas NBA – die beste Basketball-Liga der Welt: Ihre glorreichen Mannschaften, herausragenden Spieler und alle spannenden Matches sind nun erstmals in einem Spiel vereint!

Als Spieler kann man bei der Basketballsimulation **Bulls vs. Blazers** unter so klangvollen Namen wie den Chikago Bulls oder den Portland Trailblazers wählen, um eine dieser Mannschaften von den Playoffs bis hin zum Meisterschaftsfinale zu führen. Die erwähnten beiden Mannschaften standen im letztjährigen Finale und gaben der **Electronic Arts**-Simulation ihren Namen.

Doch man muß die Meisterschaft ja nicht nachspielen: Jede beliebige Mannschaft kann im Freundschaftsspiel (gegen Rechner oder Mitspieler) oder im Ligamodus unter die Knute des Joypads gebracht werden. Wichtiges Hilfsmittel für diese Wahl sind die Spielerstatistiken, die Auskunft über den Zustand der jeweiligen Mannschaft geben. Und auch dort sind alle Namen des weltbekannten Dreamteams vorhanden!



▲ *Der Pausenfüller: Das Instant-Replay*

Es kommt auf schnelles, sicheres Paßspiel und den Korbwurf zur rechten Zeit an. Ist die Abwehr des Gegners dann doch zu stark, tut's auch mal ein Drei-Punkte-Distanzwurf. Mit der Steuerung gibt es überhaupt keine Probleme, denn im Grunde braucht man für alle Aktionen lediglich zwei Feuertasten.

Probleme bekommt man hingegen mit der miserablen Animation der Spielcharaktere. Ruckelig und abgehackt stürzen die Jungs über den Screen und lassen so gar keine Spielfreude aufkommen. Der durchaus nette Sound und die gutgemeinten Statistik- und Manager-Features können auch nichts mehr rausreißen. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Realitätsnähe	4
Motivation	3
Gesamtnote	5
»MANGELHAFT«	

Der Adler greift zur Keksdose

F-15 STRIKE EAGLE

System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **69 DM**, Hersteller: **Microprose**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Microprose hat zum Sturm auf die Konsolen geblasen. Im neusten Spiel schickt die Firma den F-15 Strike Eagle im Kampf um den GameBoy-Markt los.

Ein Kampfflugsimulator auf dem GameBoy? Das kann doch nix taugen: viel zu langsam, schlechte Grafik etc. Von solchen Vorurteilen hat sich Microprose jedoch nicht abhalten lassen und **F15 Strike Eagle** für den GameBoy auf den Markt gebracht. Meine hohen Erwartungen hat das Modul auch voll erfüllt, denn die Simulation läuft recht flink ab, und die Grafiken sind gut zu erkennen.
Insgesamt werden sieben unterschiedliche Kampfgebiete geboten, die man der Reihenfolge nach durchfliegen muß. Zur nächsten Mission wird nur zugelassen, wer die Ziele des vorhergehenden Auftrags erfüllt hat. Der Spieler durchläuft dabei eine militärische Karriere und kann vom 2nd Lieutenant bis zum General aufsteigen. Zusätzlich kann er verschiedene Orden für besondere Leistungen ergattern.
Hat man sich für eine Mission entschieden, dann folgt ein kurzes Briefing, bei dem die Hauptangriffsziele auf Photos gezeigt werden. Mit der Start-Taste gelangt man zu einer Zwischenanimation, in der sich ein Pilot in das Cockpit der F-15 schwingt. Gestartet wird der Vogel automatisch, und zwar sowohl von Land als auch von See.

Das Cockpit unseres Jets füllt das untere Drittel des Displays aus. In drei Multifunktionsanzeigen werden die Karte, ein Radarschirm und die Lage des Flugzeugs bzw. der anvisierte Feind dargestellt. Weiterhin sind hier die Höhe, der Kurs und der Waffenbestand ablesbar.

Die Select-Taste versetzt das Spiel in den Pausenmodus, während dessen wird eine Karte angezeigt, auf der Bodenziele und die aktuelle Position dargestellt werden. Um den Weg zum Ziel einfacher zu finden, muß man nur den Marker am oberen Bildschirmrand auf die Mitte ausrichten.

Erst mal in der Luft, wird man von Unmengen von Flugzeugen mit Raketen angegriffen. Diese sollte man durch Abwurf von ECM-Pods ablenken, denn nach etwa zehn Treffern fällt die Maschine aus, und man muß sich herauskatapultieren, bevor das Flugzeug auf dem Boden aufschlägt. Um feindliche Flugzeuge anzugreifen, stehen sowohl die Bordkanone als auch Fire-And-Forget-Raketen zur Verfügung. Bodenziele werden auch mit speziellen Lenkraketen in Schutt und Asche gelegt.



▲ *Ein Flugi für den GameBoy?*



▲ *Wo fliegen Sie denn?*



▲ *Startbahn in your pocket*

Hat man alle drei Missionsziele erreicht, geht es zurück zum Stützpunkt, wo die Maschine wieder automatisch landet. Nach der Mission werden die Orden verliehen, und der aktuelle Punktestand wird angezeigt. Den aktuellen Spielstand kann man mit Hilfe eines achtstelligen Paßworts wiederherstellen, das nach jeder Mission ausgegeben wird.

Das F-15-Modul bietet in der einfachsten Schwierigkeitsstufe, in der der Spieler per Autopilot von einem Bodenziel zum nächsten geleitet wird, Action-Spaß à la Afterburner. In der zweiten Spielstufe erlangt der Spieler Kontrolle über den Kurs des Flugzeugs und kann so auch weitere, nicht auf direktem Zielkurs liegende Bodeneinheiten angreifen oder diesen ausweichen.

Flugasse können die volle Kontrolle über ihre Flugzeuge erlangen und dann mit ihrem Düsenjet auch Saltos und Rollen fliegen, um andere Jets anzugreifen oder Raketen abzuschütteln. Leider hat man in keiner der Spielstufen Einfluß auf die Geschwindigkeit des Flugzeugs. Mit wachsendem Schwierigkeitsgrad steigt auch die Intelligenz der Feinde, die zu Anfang eine ganze Zeit im Zielbereich herumfliegen, aber später durch Flugmanöver Euren Schüssen auszuweichen versuchen.

Microprose veröffentlicht das Spiel nach dem Motto "Jetzt kann man den besten Jet der Welt überall und jederzeit fliegen.". Die Kombination von Nintendos Keksdose und der F-15 ist weitestgehend gut gelungen, auch wenn bei der Konvertierung eher ein Action-Spiel als eine Flugsimulation entstanden ist. Jedoch könnte die Vielfalt der Missionen größer sein.

Arndt Grass

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	6
Motivation	8
Gesamtnote	9

»GUT«

Mittelmaß im Mittelfeld

CHAMPIONSHIP MANAGER 93

System: **PC** *(mind. 386, 2 MB RAM, VGA)*, empf. VK-Preis: **79,95 DM**, Hersteller: **Domark**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Die Weltmeisterschaft '94 fest im Blick, wagt sich aus dem Mutterland des Fußballs als Auftakt für Kommendes ein neues Manager-Programm auf den deutschen Markt.

Seit dem Bundesliga Manager und Kick Off Professional haben es die Strategen im Bereich Tabellen und Fußball-Akrobatik einfach, zu kurzweiliger Unterhaltung zu gelangen. Entsprechend hoch liegt die Reizschwelle, und ohne neue packende Ideen dürfte auch für englische Managersoftware die glanzlose Schicht der Unverkäuflichkeit vorzeitige Aufstiegsträume beenden.

Championship Manager 93 scheint sich etwas in der Jahreszahl vertan zu haben, denn was das Programm bietet, ist bestenfalls 90er-Standard. Tabellen, Spielerlisten, Mannschaften – reichlich vorhanden, doch auf die Inselverhältnisse abgestimmt. Siege mit der dort üblichen 3-Punkt-Wertung und ein Punkt für ein Unentschieden lassen erste Frustrationserscheinungen beim Spiel aufkommen.

Gänzlich unvermeidlich wird der Griff zur Kaffeetasse, wenn erst die Saison beginnt. Nach ebenso langweiligen wie detaillierten Spieler- und Mannschaftsaufstellungen hofft man auf eine die Arbeit würdigende Spielumsetzung – doch vergebens. Drei müde Leistungsbalken und dümmliche Bemerkungen zum Spielablauf sind der ganze Arbeitslohn. Da wirkt die Darstellung der Mannschaftsstrategie mit Spielfelddarstellung noch als Lichtblick, denn auch alle weiteren Menüs sind nicht gerade ein Augenschmaus. Ob so etwas englische Fußball-Freunde begeistern kann, scheint fraglich. Angesichts fehlender Anpassung dieses Games an deutsche Bundesliga-Verhältnisse dürfte hierzulande kaum mehr Begeisterung dafür aufkommen. ■

Ulrich Schmitz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	–
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

▲ *Elf Hemden sollt Ihr sein*

Knochenbrecher unter sich

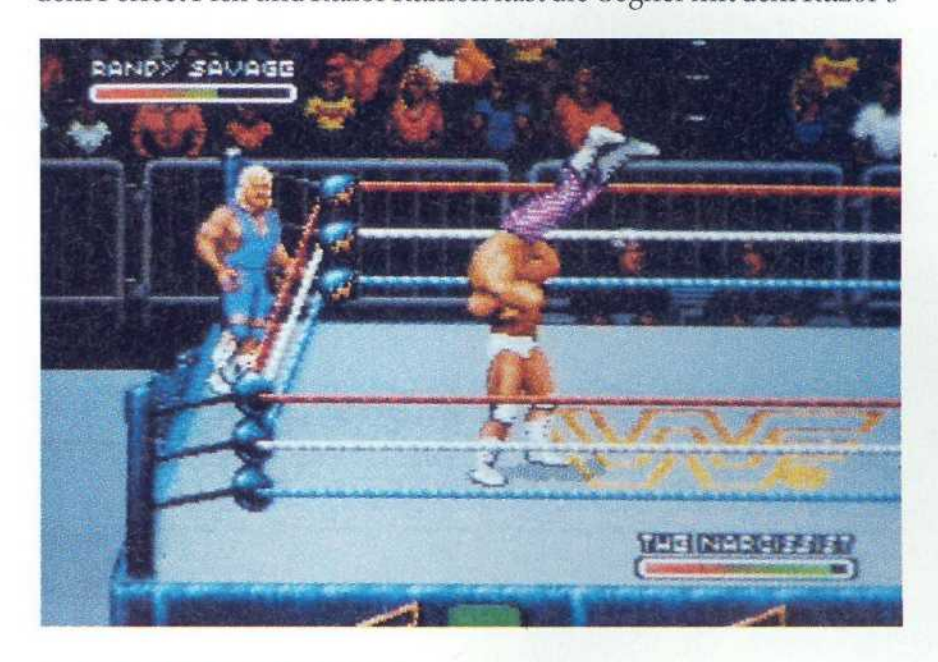
WF ROYAL RUMBLE

System: **SuperNES**, VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **LJN**, Muster von: **Acclaim**, 81675 München.

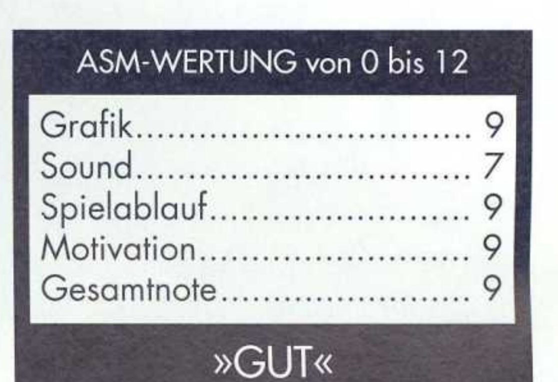
So, so, wieder einmal darf im Ring gecatcht werden. Royal Rumble heißt es diesmal. Wir machten die Gebrauchsprüfung mit ein paar Body-Slams.

In Sachen Optionen zeigt sich Royal Rumble von seiner besseren Seite. Zehn Schwierigkeitsgrade, zwölf Kämpfer, vier Kampfarten und drei Kampfbedingungen. Klingt ja schon mal gut, aber was ist mit dem Spielgeschehen. Die Grafik hält sich an den Standard der Wrestlingspiele und kommt sogar mit den Digi-Bildern der Stars (zum Beispiel Rick Flair oder Tatanka) noch ein wenig darüber hinaus. Die Steuerung ist jedoch ein bißchen hakelig und streckenweise ungenau. Treten und Schlagen ist zwar kein Problem, aber ein Dropkick oder ein Clothesline ist eher etwas für Fortgeschrittene. Die Animationen – wenn ein solcher Slam gelingt – sind jedoch sauber gezeichnet. Klar, die 12 Superwrestler haben natürlich alle ihre Spezialfinten drauf. So kommt Mr. Perfect mit dem Perfect Plex und Razor Ramon läßt die Gegner mit dem Razor's Edge zappeln. Soundtechnisch bleibt das Spiel Durchschnitt. Natürlich fehlt auch nicht der obligatorische Stuhl für das Brawl (Kampf ohne Regeln und Schiedsrichter). So gesehen, hat man sich bei LJN ordentlich Mühe gegeben. Die Qual der Wahl hat nun der Spieler. Welchem der zahlreichen Wrestling-Programme auf dem Markt er den Vortritt gibt, ist reine Geschmacksfrage. So gilt hier ganz besonders: Ohne vergleichendes Probespiel kein Kauf. Wer Wrestling-Fan ist, sollte aber an dieser Cartridge nicht vorbeigehen. ■

cus



▲ *Prügelsonate in A-Dur*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Auf heiligem Rasen

RACKETS & RIVALS

System: **NES**, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Konami, Japan**, Muster von: **Konami**.

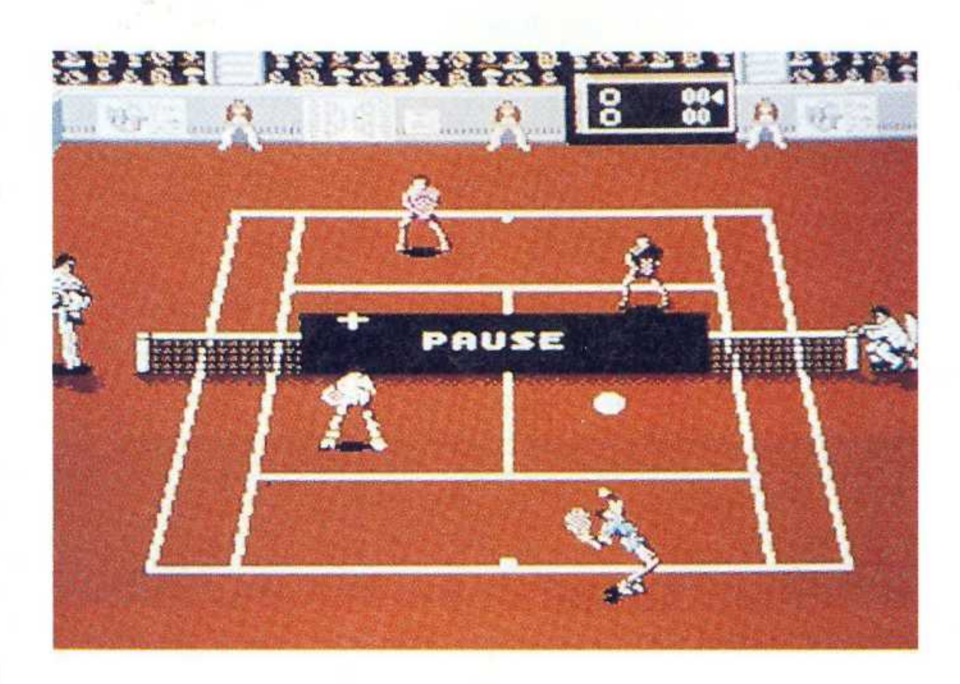
Ob allein oder im flotten Doppel, ob auf dem heiligen Rasen oder auf roter Asche: KONAMI macht's möglich: Tennisfreaks dürfen gespannt sein und schon mal ihr 8-Bit-NES abstauben!

Nichts gegen Nintendos Konsolen-Urahn, aber während ich mich in unserem fensterlosen Testraum mit Kabelknäueln und Konsolen herumschlage, geht das Tennishalbfinale in Paris gerade ohne meine freudige Anteilnahme zu Ende. Bleibt also nur die Tenniskonserve im Modulschacht mit dem Titel **Rackets & Rivals**. Das Racket, sprich den Schläger, hat meine Spielfigur gleich in der Hand, und auch der Rivale erscheint auf dem Platz. Der Court ist zwar nicht so schön rot wie in Paris, aber fast genauso langsam. Per Fadenkreuz bestimme ich die Richtung des Aufschlags, drücke den Feuerknopf und erwarte den Return des Gegners. Dieser hält, was sein Name "Clumsy" verspricht: Seinen langsamen Flugball haue ich ihm aus dem Halbfeld um die Ohren.

Doch das Spielen im Turniermodus ist nicht immer so simpel. Zum einen werden die Gegner von Runde zu Runde immer cleverer. Zum anderen muß der Ball ziemlich exakt getroffen werden. Das Programm nimmt es nämlich mit der Kollisionsabfrage, also dem richtigen Zeitpunkt und Ort für den Schlag, ziemlich genau. Die Wahl des Schlags, im Prinzip sind das Topspin oder Slice (plus Lobs und Schmetterball), ist dank der beiden Feuerknöpfe kein Problem. Wer aber mit dem Spiel richtig warm werden will, muß ein paar Trainerstunden im Practicemodus nehmen.

In punkto Grafik und Animation ist an dem Spiel kaum was auszusetzen. Die Jungs laufen galant zum Ball und führen die Ausholbewegung geradezu schulmäßig durch. Die fehlende Zuschauerkulisse kann gut verschmerzt werden, denn als Schmankerl gibt's noch Sprachausgabe für die Punktezählung. ■

msu



▲ *Wer trifft den Pausenbalken?*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Tritt ihn, Uwe!

GOAL

System: **Amiga**, empf. VK-Preis: **77,50 DM**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

Zuerst gab es die Kick-Off-Serie, danach kam Sensible Soccer, und nun präsentiert uns Fußball-Starprogrammierer Dino Dini ein neues Produkt, das alles bisher Dagewesene im Bereich Fußballsimulationen in den Schatten stellen soll.

Auffällig bei **Goal** ist zunächst einmal das reichhaltige Angebot von Optionen, mit deren Hilfe Details des Spielgeschehens eingestellt werden können. Dazu gehören die Beschaffenheit des Felds (trocken, schlammig, normal, etc.), die Spiellänge (1-20 Min. pro Halbzeit), die Reaktionsgeschwindigkeit des Torwarts, Zeitlupenwiederholungen und der Zoomfaktor des Spielfelds.

Wem soviel Einstellerei zuviel des Guten ist, der kann auch über eine Quickstart-Funktion direkt ins Spielgeschehen gehen. Dort trifft man auf 144 (!) vordefinierte Mannschaften, von denen man eine auswählt (die Virgin Hausmannschaft hält manchen Lacher für Insider bereit). Einzelspieler können anhand ihrer Spielstatistiken individuell ausgetauscht werden. Danach wird die Position der einzelnen Spieler festgelegt, die Ablaufgeschwindigkeit wird gewählt, und schon geht's auf den Rasen und damit auch zum eigentlichen Spiel.

Was es da zu sehen gibt, ist toll. Die Sprites sind viel größer und feiner als bisher üblich und verpixeln auch bei heftigem Zoom nicht mehr so stark. Sogar im Helikopter-Modus sieht das Ganze noch sehr gut aus, obwohl es hier schon ziemlich schwierig ist zu bestimmen, wie fest man an den Ball treten muß und wo er überhaupt hin soll.

Die Spielsteuerung funktioniert auf althergebrachte Art und Weise: Der Spieler in Ballbesitz wird immer schneller, wenn man den Joystick lange genug in eine Richtung drückt. Dieses Verfahren macht es allerdings sehr schwer, mit dem richtigen Timing in den Strafraum abzubiegen. Die Stamina- und Kraftwerte des Spielers entscheiden letztendlich, wie schnell Kurven gerannt, wie geschickt Gegner umdribbelt und wie hart Torschüsse abgezogen werden.

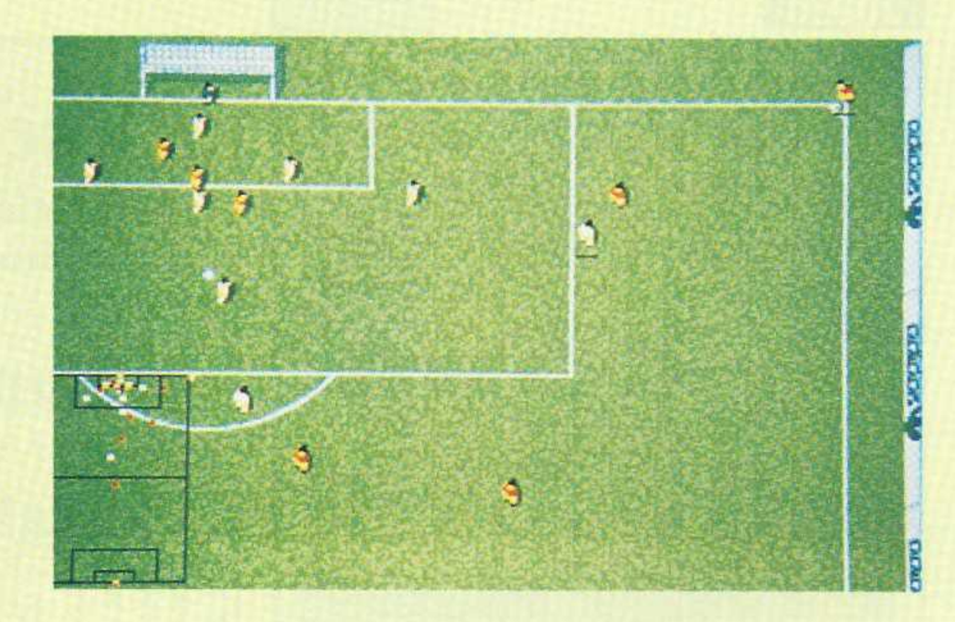
Verteidiger können auf vier Arten ins Spielgeschehen eingreifen. Wenn alle Stricke reißen, tun sie das zur Not auch mit einem Foul, was zu einem Freistoß führen kann. In diesem Fall wird die Richtung, Weite und Höhe des Kicks mit einer Hilfslinie eingestellt, und eventuelle Verteidiger werden in einer bis zu sieben Mann starken Mauer plaziert. Gleiches gilt für Einwurf und Eckbälle.

Der Torwart wird die ganze Zeit vom Computer gesteuert und lediglich bei Elfmetern vom Spieler übernommen. Bei Regelverstößen gibt es rote und gelbe Karten, und unter Umständen wird der randalierende Spieler auch vom Platz geschickt. Zu jeder Halbzeit kann man sich interessante Statistiken zum Spiel ausgeben lassen.

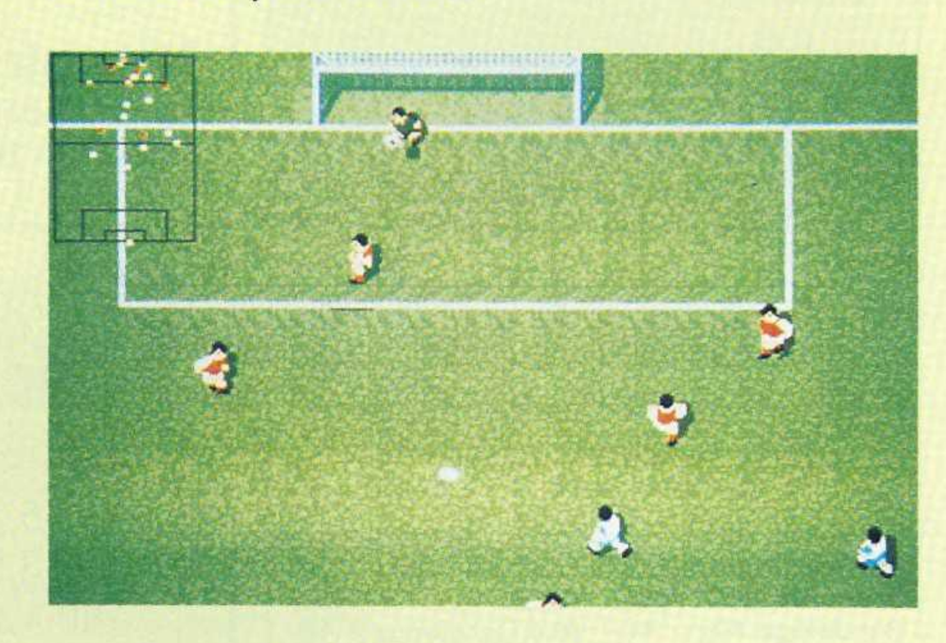
Außerdem gibt es Kopfbälle in alle Richtungen, Fallrückzieher ohne Kreuzschmerzen, den Hackentrick und Weitschüße à la Pelé mit der Möglichkeit zum Nachtreten. Ganz selbstverständlich gibt es auch eine begeisterte Zuschauermenge, die mit Rufen und Gesängen das Spielgeschehen begleitet. Das in acht Richtungen scrollende Spielfeld kann außerdem noch auf horizontale oder vertikale Ansicht umgeschaltet werden. All die schönen Features machen jedoch erst im Zweispielermodus so richtig Spaß. Hier kann man ganze Ligen aufbauen oder Pokalspiele gegen einen Kumpel austragen.

Auch die Computergegner des Single-Player-Modus können sich jedoch sehen lassen. Obwohl Fußballspiele eigentlich nicht so mein Ding sind, hat mir Goal ziemlich viel Spaß bereitet. Dino ist ein Game gelungen, das der Konkurrenz bestimmt noch Kopfzerbrechen bereiten wird. ■

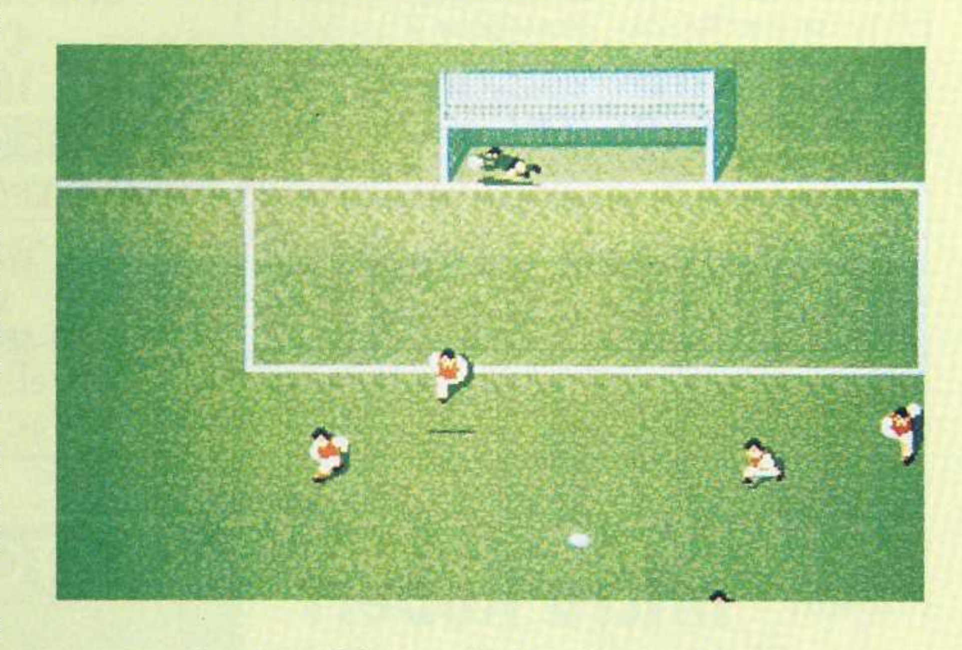
DFF/tom



▲ *Thomas vor, noch ein Tor ...*



▲ *Auswärts! Ne, Auswurf! Ne, Abseits ...*



▲ *... uund verwandelt! Nö, doch nich' ...*

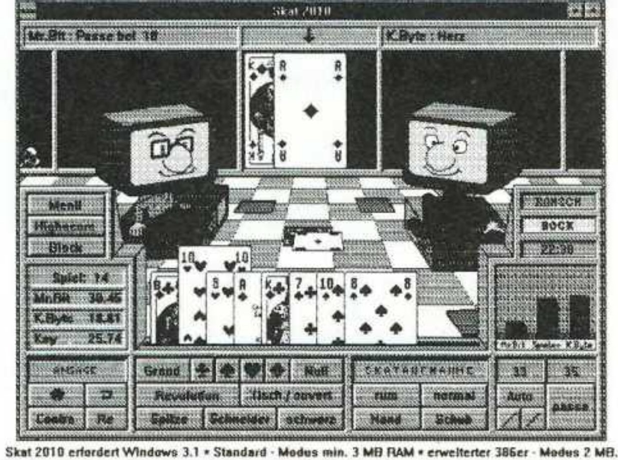
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

20000





Skat 2010 erfordert Windows 3.1 • Standard - Modus min. 3 MB RAM • erweiterter 386er - Modus 2 MB.

Die Karten sind neu gemischt !

DM 69,-
zuzüglich Versandkosten
Vorkasse: 7,- Nachnahme 11,-
Ausland: 15,- [nur Vorkasse]

ASM 6 / 93
Vergleichstest
"Wir haben unseren Favoriten gefunden."

PC Games 5 / 93
"Für alle computerbegeisterten Skatfreunde ist dieses Programm ein absolutes Muß!"

Play Time 6 / 93
"... ein gelungener Versuch Skat auf den PC umzusetzen ..."

PC Player 4 / 93
"... in ihrer Eigenschaft als kompetente Bock - und Ramsch - Partner ..."

CreaTeam - Software
Adelbylund 5 • 24943 Flensburg
Tel. 0461-64808
Fax 0461-64095

Riesenauswahl

Topspiele für PC & Amiga
Die neusten Programme

Super Preise

Katalog - Gratis!

KSK

Mittelstr. 17 24103 Kiel
Tel. 0431-555603 Fax 0431-555604
oder 18 - 20 Uhr Tel. 04307-1594

Computersoft & Werbeagentur
Christiansen

Postfach 1315
D-24903 Flensburg
Tel & Fax 0461 / 28075

Atari PD : ST, V, J, DL, DE, TT, Cobra, 4U, konTRAST
Warum nicht im ABO !
Calamusfonts, MIDI, Profigrafiken, Erotik
und viele PD Pakete.
Katalogdiskette Kostenlos
Profigrafiken auch für MS-DOS

Versandkosten: Vorauskasse 5.- / Nachnahme 10.-

30000

C-64/128

DATA HOUSE, Inh. Kai-Uwe Dittrich,
Husumer Straße 13, 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825110 + 824846 Fax: 0561/827055

Adventure Coll.	55,-	No. 2 Collection	55,-
Air Sea Suprem.	59,-	Oil Imperium	19,-
Battle Chess	24,-	Pirates	39,-
Bundesliga Man.	44,-	Rick Dangerous 2	19,-
Creatures 2	39,-	Sim City	49,-
Elvira 2 (Adv.)	49,-	Sleep Walker	49,-
F-16 Combat Pilot	29,-	Streetfighter 2	44,-
First Samurai	44,-	Trolls	39,-
Ind. Jones 4 (Act.)	44,-	Turrican 2	19,-
Mc Donaldland	39,-	UGH !	39,-

Versandkosten: bei Vorkasse (bar/Scheck) 3,- per Nachnahme 9,- Ausland (nur Vorkasse) 10,-

PD - Originale - Zubehör

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich den Software + Zubehör KATALOG 1993 an!

Wir liefern auch Spiele für AMIGA, PC, SEGA und NINTENDO. Bitte entsprechende Infos anfordern!

40000

WSC - Computersysteme PD/Shareware

Super Preise

5,25" - 2,– DM
3,5" - 3,– DM
HD-Aufschlag nur 1,– DM

GROSSE AUSWAHL an CD-ROM ab 19,90 DM !!!

Katalog-Disk **gratis**
Incl. Shareware Robot Junior!

Wolfgang Sauer
Wernerstr. 2
D-46049 Oberhausen
Tel.: 02 08/85 54 30
Fax: 02 08/ 85 58 13

60000

COMPUTAINMENT VERSAND

IBM 3,5"

BATTLE ISLE 2	59,95
DUNE 2	74,95
F-15 S.E. 3	99,95
POPULOUS 2	89,95
SPACE QUEST 5	79,95
ULTIMA 7/2	89,95

Preise inkl. Service
+ 6 Monate Garantie!

Tel.: 06 11/177-2940
Mo.-Fr. 18-21 h

70000

AUGUST

mIcro Robert

the entertainment company

Atari ST/STE	Bundesliga Manager Professional 2.0	80,–	Der Patrizier	81,–
	Civilization	80,–	Lemmings 2	73,–
			Sensible Soccer	60,–
Amiga	Bundesliga Manager Professional 2.0	80,–	Der Patrizier	81,–
	Chaos Engine	60,–	Lemmings 2	73,–
			Sensible Soccer	60,–
Apple Mac	Kings Quest 6	94,–	Might and Magic 3	94,–
	Lemmings	96,–	Monkey Island 2	100,–
Hardware	Logimouse Pilot	69,–	Game Gear 4 Fun	249,–
	Sega Mega Drive	199,–	SONY 2HD, 100 St.	235,–
	RGB Kabel	19,–	SONY 2DD, 100 St.	135,–
Atari Lynx	Lynx II	199,–	Gates of Zendocon, Klax, Gauntlet	149,–
	Lynx Power Paket	248,–	Robosquash, Xenophobe, Zarlor Mercenary	149,–
	Shadow O. T. Beast	79,–		
	Steel Talons	79,–		
Atari Falcon	Falcon030 4/65	2.290,–	FPU 68881 16 MHz	90,–
	Falcon030 4/65 inkl. Screenblaster	2.390,–	Philips 14" MScan	995,–
	Falcon030 4/65 inkl. Screenblaster, Transarctica und Ishar	2.490,–	Joystickadapter	19,–
	Adapterstecker RGB	25,–	Screenblaster	149,–
			SCSI II Kabel	79,–
			Ishar	89,–
			Transarctica	89,–

Hotline: +49(0)726364552
Werktags 18.[00] bis 20.[00] Uhr zum Nachttarif.

mIcro Robert Computersysteme
Kernerstraße 5, 74924 Neckarbischofsheim
Telefon: 07263/64552 Telefax: 07263/60226

80000

★ STONYSOFT ★
Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128	PC (MS-DOS)
Über 11000 Programme: **Anwender:** Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!**	**Erlesene Auswahl der ca. 800 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.** Drucker/DTP/Grafik/CAD/ Verw./Büro//Branchen/ DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art.... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!
Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!	**Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!**
C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:	**Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:**

STONYSOFT
Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software
Testen Sie uns!

Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

Die Anzeigen-abteilung

erreichen Sie unter folgenden Telefonnummern:

Mediaberatung:
Gerlinde Rachow 0 56 51/929-117

Anzeigenverwaltung:
Sibylle Schwanz 0 56 51/929-116

Mediaberatung:
Anja Seiler 0 56 51/929-115

Telefax 0 56 51/929-144

Kleinanzeigen

BIETE SOFTWARE

AMIGA

Vol. 2 AUSVERKAUF meiner Spielesammlung, beginnend v. '88 bis Ende '93. Alle Genre vorhanden - zusammen 200 Stck. WICHTIG: Alles Originale m. Anleitung!! Preise zwischen 5 u. 15 DM. Gratisliste. Tel: 069/621225

Verkaufe Amiga-Originalspiele! Patrizier 45.-, Special Forces 50.-, Wing 30.-, Steig. Hotelmanager 35.-. 07944/2488 ab 21 h

Vol. 2 AUSVERKAUF meiner Spielesammlung, beginnend v. '88 bis Ende '93. Alle Genre vorhanden - zusammen 200 Stck. WICHTIG: Alles Originale m. Anleitung!! Preise zwischen 5 u. 15 DM. Gratisliste. Tel: 069/621225

Dungeon Master, Rings of Medusa je 25 DM, Bard's Tale 2, Fugger, Galileo 2.0, Precious Metal, Star Flight, Zack McKracken je 20 DM, Dragon's Lair 30 DM u.a., je plus Versandk., Tel: 089/474445

Vol. 2 AUSVERKAUF meiner Spielesammlung, beginnend v. '88 bis Ende '93. Alle Genre vorhanden - zusammen 200 Stck. WICHTIG: Alles Originale m. Anleitung!! Preise zwischen 5 u. 15 DM. Gratisliste. Tel: 069/621225

Verk. Simearth, Falcon F16, Trivial Pursuit (DM 50), Spindizzy Worlds, Midwinter, Muds, Super off Road, 4 D Sports Driving (DM 35), Rampage, First Contact, Grand Prix Curcuit (DM 20). Ruft an (Andr.): 083238975

Verk. LOOM, Silent Service, USS John Young, James Pond, je Stck. 50,- DM. Tel: 05683/1264

Amiga und PC-Originale: Comanche, Space Quest IV, History Line, Elite, Police Quest III, Wizardry VII, Monkey Island II, Wing Commander, Sensible Soccer, Dune, etc. Tel: 05382/4858.

Zu verkaufen Wettbewerbsgewinn an Meistbietenden! Lemmings 2 für Amiga mit Autogrammen (Original) der Programmierer, z.B. David Jones usw. F.Meier, Honegg 89C, CH-3635 Uebeschi. Tel: 033 561875 (CH)

Verk. Orig. Amiga Spiele: Patrizier / 1869 / Rail. Tycoon / Battle Isle / Civilization / F.O.T.J. / 1a Zustand, Preis VB. Tel: 089/7242724 ab 18 Uhr.

Verk. Amiga-Spiele! Alt und Neu! Z.B. DSA, Indy 4, Historyline 1914-18, Civilization, Kaiser, F.1 G Prix u.v.m.! Nur Originale! Ruft unter 09187/8335 an! Harald.

Verkaufe Spiele für Amiga! 100% in Ordnung! Z.B.: Pirates, Great Courts 2, F-1 Grand Prix, Sensible Soccer, Vroom, Lotus 3, uva! Tel: 0228/645660

ST

Verkaufe für Atari ST: Xenomorph, Supremacy, Space Rogue, Star Flight. Jeweils gegen Höchstgebot. 06151/351068.

PC

PC-Originale Indy 4, Civiliz. u. andere zu verkaufen. Suche neuere oder eventuell auch ältere Spiele günstig. Tel: 04774/1789, Rainer.

PC-Spiele-günstig: Hyst. Line, A-Train, Comanche, Ultima 7, Sher. Holmes, DM 60,-; Alone Dark, Monkey 2 DM 50,-; Sp. Quest 4, Lure Tempt. DM 40,-; Call 05352/61350 (ab 5, Andi) Games in deutsch!

Verk. f. PC: Alone in the Dark, Populous 2 (60 DM), Red Baron, Mad TV (50 DM), Populous 1, Bard's Tale 3 (20 DM), Hunt f.r.Oct. (15 DM). Tel: 02737/4332.

Verk. Dark Queen of Krynn, Hexuma, PoD, Das Schwarze Auge je 30 DM, Underworld 2, Wizardry 7, MM4, Comanche je 40 DM, WC2 + Operations 1 + 2 Speech für 100 DM, Lars Papritz, Tel: 08224/783862 ab 18 Uhr.

Wolfpack, S.Service II, AirlandSea, T.Platoon, F-117A, Ökolopoly, F1 G.Prix, T.Force, History Line, Strike Commander, C.Y.Air Combat, alles Originale, Tel: 02243/5470, verlangt Michael.

Verk. Orig. Tank Platoon Battle Isle je 50 DM, Bandit Kings of Ancient China, Conquestador je 40 DM, Bundesliga Manager 45 DM, Centurion 30 DM, Eye of the B. II 60 DM, plus Porto, Tel: 089/474445.

PC-Originale: A-Train (kompl. dt.), Airl. Trans. Pilot / Starflight / usw. billig zu verkaufen / Suche A 320 / Tausche und kaufe auch! Tel: 07274/4060, Hoffman Arthur.

Verk. Indy 4, Monkey 1 + 2, Legend of Kyrandia (alle deutsch, VGA, Kompl.lösungen). Rarität: Life & Death 1 + 2 (Krankenhaus-Spiel). Tel: 0451/70180.

Verk. P.Q. 3, H. of China, Eye of the B., Red Baron, M. & M. 3, Bad Blood, Pools of D., TV sports Basketb., Team Yankee und einige Infocoms nur für PC. Tel: 0721/859677.

PC-Originale Indy 4, Civiliz. u. andere zu verkaufen. Suche neuere oder eventuell auch ältere Spiele günstig. Tel: 04774/1789, Rainer.

Verkaufe wegen Systemwechsels ganz neu: Task Force 42, 100%, 70 DM. Tel: 09235/1434, Martin.

Verk. o. tausche PC-Spiele. History Line, MAD-TV. Für Amiga: Elvira 1, Drakkhen, a.kpl. dt. u. Org. Preise nach VB. Tel: 09825/5968, nachmittags - 21 Uhr.

PC-Originale: Strike Commander + Speech-Pack DM 100.-, Lure of the Temptress DM 30.-, L.F. of Sherlock Holmes DM 50.-, Tel: 02641/28354, Markus P.

C64

C64 SPIELGENERATOR der Spitzenklasse zu verk. Komfort. Menüsteuerung ermöglicht Erstellung von jeder Art Spielen. Keine Programmierkntn. erforderlich! Incl. orig. Handbuch und Demospiel = 20,-! M.Wenderoth, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg.

KONSOLE

Verk. GB-Spiele. Z.B. Mega Man 1 u. 2, Turtles 1 u. 2, Metroid 2, Gargoyle's Quest, DDragon 2 u. Nintendo World Cup. Michael Furthmeyer, Siedlung 9 a, 8859 Karlshuld

Verkaufe 16 Spiele für das Sega Mega Drive! Einzeln oder komplett! 0431/641670 0431/641670 0431/641670

ANDERE

Lernprogramme Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.) ab 6 DM Gratisinfo von: I.Thurm, Postfach 1671, 7060 Schorndorf, Tel: 07181/21709 **G**

2 gigabyte on new soft. 3 highspeed ports. SDI, FIDO, SEVEN and many more networks. Nice users, helping sysops. Extasy-illusions & more. WHR of Thelostboys. 030-3412912. HST2V32 bis Support.

2 gigabyte on new soft. 3 highspeed ports. SDI, FIDO, SEVEN and many more networks. Nice users, helping sysops. Extasy-illusions & more. WHR of Thelostboys. 030-3412912. HST2V32 bis Support.

2 gigabyte on new soft. 3 highspeed ports. SDI, FIDO, SEVEN and many more networks. Nice users, helping sysops. Extasy-illusions & more. WHR of Thelostboys. 030-3412912. HST2V32 bis Support.

TOPSOFT - Ihr Software Partner für folgende Rechner und Videosysteme: PC - AMIGA - C64/128 - ATARI ST - SCHNEIDER CPC - CDTV - SEGA MEGA DRIVE - ATARI LYNX - SEGA MASTER SYSTEM II - CD ROM - GAME GEAR - GAMEBOY - NES und SUPER NINTENDO ** Leerdisketten ** Lösungshilfen in deutsch ** Tolle Shareware und Public Domain für PC - AMIGA und C64/128 ** Fordern Sie die Gratisliste (Computertyp angeben) sofort an: Firma TOPSOFT - Postfach 4, in 82336 Feldafing. Fax 08157-4408, Telefon 08157-3428. G

2 gigabyte on new soft. 3 highspeed ports. SDI, FIDO, SEVEN and many more networks. Nice users, helping sysops. Extasy-illusions & more. WHR of Thelostboys. 030-3412912. HST2V32 bis Support.

SUCHE SOFTWARE

ST

Suche für ATARI ST die Spiele: Fugger, Locomotion und Ports of Call. Peter Scholter, Am Flockengrund 1 b, 2190 Cuxhaven. Tel: 04721/28178

PC

Suche Editordiskette für Bundesliga Manager Professional. Tel: 09956/338

Kaufe Alter Ego Original (3,5)! Zahle gut! Tel: 08679/2018 v. 11.13 Uhr bis 22.14 Uhr. PS: Auch Tausch möglich! Natürlich nur Originale!

KONSOLE

Suche Game Boy Spiele (Dt./US). Auch größere Mengen/Sammlungen usw. Tel: 04521/71497 *** 04521/71497*

Suche Game Boy Spiele / MD / SNES / SM / GG / NEO GEO / NES * Suche Konsolen + Module. Tel: 04521/71497 ** 04521/71497 ab 18 Uhr.

BIETE HARDWARE

AMIGA

Verk.: A-500, Turbok. 030 4 MB, 1 MB RAM, LDG-Player, Mini-Tower, Monitor, 19 Games, über 80 Zeitschriften, uvm. Zubehör, alles 100% ok. VHB, NP.: 6000,-, kein Einzelverk. Tel: 07442/4625 ab 18 Uhr.

Hi, verkaufe wegen Systemwechsel Amiga 500 komplett mit Monitor+ TV Tuner + Drucker (24) + Laufwerk + Speicher + Literatur + Public Domain! Wer mir schreibt bekommt komplette Liste mit allen Preisen. Robert Herklotz, Ludwig-Renn-Str. 22, O-1142 (12679) Berlin

Original Comm. CD Romdrive f. A500/+ m. 3 CDs u. a. Fish, originalverpackt, unbenutzt, volle Garantie, DM 449,- + Porto, Andreas: ab 20 Uhr 08642/6279. Suche ext. Laufwerke für DM 50,-, billige Festplatte, Modem.

Verk.: A-500, Turbok. 030 4 MB, 1 MB RAM, LDG-Player, Mini-Tower, Monitor, 19 Games, über 80 Zeitschriften, uvm. Zubehör, alles 100% ok. VHB, NP.: 6000,-, kein Einzelverk. Tel: 07442/4625 ab 18 Uhr.

Verk. Amiga 500 + 1 MB, 2 Laufwerke, A.Replay MK 3, Indy 4, Handbücher (600 DM). Apidya, Lemmings, Chuck Rock usw. je 17 DM. Leerd. 5 1/4 - 3 DM. Tel.: 05439/1491.

Verk. A 500, 3 MB RAM, 52 MB HD, 2. LW, Mon. 1084S, 2 Joys, 40 Leerdisks, 10 Orig. Spiele, VB 1200 DM, Tel: 08121/3066 ab 18 h, nur Selbstabholer.

A500 (1 MB + Uhr), 1084S Monitor, 2. LW, 150 Disketten, 6 Originale, z.B. Monkey Island I + II, Maus, 2 Joysticks und weiteres Zubehör. DM 900,-. Tel: 07262/7962

ST

Atari-STE, Farbmonitor + Festplatte, 100% ok! VB 1100,-. Habe Software: Fire & Ice, Vroom, Sensible Soc., Megalomania, M. Isl., Lemmings, Toki ...(je ca. 50,-), 0211/429317 (Stanley)

ATARI 1040 ST + Monitor SC 1224 und Maus, viele Orig. Spiele: z.B. Midwinter, Gods, Dragonflight, über 80 Disketten, 2 Joysticks. Alles 100% ok. Verlangt Daniel unter 04331/91884. Pr: 550 DM.

Verkaufe neuwertigen Atari 1040 ST für 1500 DM + 40 MB HD + 2 LW + 9N Drucker + 2 Monitore + viele Spiele und Anwendersoftware und vielen Extras. Tel: 030/7444288

PC

Verk. 386 SX - 16, 2 MB RAM, 44 MB HDD, 2 Laufw., VGA, Mini-Tower nach Gebot. T.Obmann, Amorbacher Str. 8, 6090 Rüsselsheim. Außerdem: SVGA-Monitor, Software, Joystick, Mouse und vieles mehr.

Verkaufe Quicktel Faxmodem, 9600 BPS, senden umd empfangen mit Software (Quicklink 2) für 250 DM. Peter Scholz, A.-Hausmannstr. 2, O-7021 Leipzig.

Verk. 286 AT, 42 MB HD, 4 MB Speicher, VGA Monitor, Adlib Soundk., Epson LQ 100 (neu!), DOS 5.0. Preis 1300 DM VB. Telefon nach 16 Uhr 0511/561753, Fax zu jeder Zeit, gleiche Nummer!!

KONSOLE

Verkaufe Gameboy + NES für je 100 DM o. tausche geg. SNES-Spiele. Tel: 07721/51419 ab 20 Uhr erreichbar.

PC-Engine + CD-ROM v. 1.0 RGB, 1 Pad + 3 Spiele. Tel: 02302/51390 ab 18.00 Uhr. Preis: VB. CD-ROM + Interface Unit Kotter

S-NES Club Kempten., Verkaufen 60 S-NES Module, deutsch, englisch, japanisch u. Adapter. Ruft an ab 18.00, Tel: 0851/27286

PC-Engine + CD-ROM v. 1.0 RGB, 1 Pad + 3 Spiele. Tel: 02302/51390 ab 18.00 Uhr. Preis: VB. CD-ROM + Interface Unit Kotter

Verkaufe Gameboy + NES für je 100 DM o. tausche geg. SNES-Spiele. Tel: 07721/51419 ab 20 Uhr erreichbar.

SUCHE HARDWARE

KONSOLE

Suche Neo Geo / SNES / MD / SM / GB / GG * Modulsammlungen * NES usw. * Suche * Suche Konsolen + Spiele * Tel: 04521/71497 * 0451/71497 ab 18 Uhr.

VERSCHIEDENES

Mega-Chain. Jetzt einsteigen, hohe Gewinnchancen. Info Disk gegen 2 DM. Carsten Semmler, Im kl. Steinbach 20, 7122 Besigheim.

Intergalaktisches GRATIS-Info über Postspiele sucht neuen Besitzer in dieser Galaxie - überreicht durch Volker Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach ...

TOP-SOFT * DER ANDERE VERSAND Amiga / PC / CD-ROM / C-64 / Atari ST / Super NES / Mega Drive / Game Gear / Game Boy / HARDWARE / PD-Shareware. Liste f. 1 DM Marke + Systemangabe. Am Sportplatz 8, 3301 Schwülper. G

Suche Konsolen + Module * für NEO GEO / MD / SNES / SM / NES / GB / GG usw. Tel: 04521/71497 * 04521/71497 ab 18 Uhr. Verkaufe PC-Engine Spiele & GT*

Verkaufe Atari 1040 STF und 1224 inkl. Zubehör, Joystick und 80 Originale. Ebenso Anleitungen, gut erhalten. Preis: 500 DM, Tel: 02102/36989.

Hoher Heim-Nebenverdienst!!! Durch Anfertigen von Briefmarken-Schaupackungen von zu Hause aus. 150 DM pro Tag möglich. Infos gg. 2 DM Rückporto an: Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim.

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. Guenter Riedel, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert.

Strategie-Spiel Historie 1390: Wollten Sie schon immer einmal ein Reich des Mittelalters an den Klippen der Geschichte vorbei gegen viele andere Herrscher aus halb Europa steuern? Mit diesem anspruchsvollen Fernspiel ist es nun möglich! Info von DECOS, PF 100 638, 60006 Frankfurt G

STELLENMARKT / FREIE MITARBEIT

Suche Top-Grafiker im Raum Plön/Kiel für die Fertigstellung eines Shoot'em up-Games (Amiga). Eike Schulz, Hasselb. Weg 10, 2319 Mucheln (04384/708)

Amiga Grafiker gesucht! Wir suchen für ein professionelles Rollenspiel einen Grafiker mit viel Fantasie und Kreativität. Gewinnbeteiligung! Tel: 0751/21841.

Suche Top-Grafiker im Raum Plön/Kiel für die Fertigstellung eines Shoot'em up-Games (Amiga). Eike Schulz, Hasselb. Weg 10, 2319 Mucheln (04384/708)

Amiga Grafiker gesucht! Wir suchen für ein professionelles Rollenspiel einen Grafiker mit viel Fantasie und Kreativität. Gewinnbeteiligung! Tel: 0751/21841.

Grafiker gesucht für Entwicklung kommerzieller PC-Spiele!!! Bewerbungen bitte an: a/c/t/-Adventures, Fritz-Husemann-Str. 7, W-4703 (ab 1.7.1993: 59199) Bönen /// Es lohnt sich!

SOFTWARE-LABEL sucht noch GFX'er, Programmierer und Musiker. Erstes fertiges Spielkonzept liegt vor. Bei Interesse 0209/513217 oder 02043/71942 anrufen. Vorerst nur für AMIGA.

TAUSCH

17jähriger PC-Freak sucht Gleichgesinnte/n zum Erfahrungsaustausch!! Bitte schreibe an: W.Hafler, Lenaustr. 27, 1000 Berlin 48.

Tausche Sherlock H., Indy 4, PQ3, Stunt Isl., Humans, Monkey Isl. 1 + 2, Eternam, Lemmings. Suche: 1869, Patrizier, Legacy, History Line, DSA. Tel: 07151/44610.

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Habe das Neueste und suche. Schreibt an: Holger Hansen, Brauereiweg 6 c, 3007 Gehrden.

KONTAKTE

Grafiker und Programmierer! Wenn Ihr keine Newcomer seid, vielleicht schon Games released habt, dann biete ich Euch eine finanziell interessante Tätigkeit (Gamedesign + Programming). Frank Ziemlinski, Blumenfeldstr. 112, 4630 Bochum.

Suche Kontakte zu Gotchagruppen im Raum Cuxhaven, Hamburg, Bremen. Christoph Geisler, Hauptstr. 42, 2179 Ihlienworth, Tel: 04755/252.

Programmierer und Grafiker aller Systeme sollten mir mal zeigen was sie können. Ich biete eine einmalige Gelegenheit. Frank Ziemlinski, Blumenfeldstr. 112, 4630 Bochum (alles anbieten)

Suche Top-Grafiker im Raum Plön/Kiel für die Fertigstellung eines Shoot'em up-Games (Amiga). Eike Schulz, Hasselb. Weg 10, 2319 Mucheln (04384/708)

CLUBS

Name: New Time of Amiga - Raphael Vandevelde, Grafenstr. 20, 5760 Arnsberg 2 - Amiga 500 u. Amiga (+). 5 DM pro Disk - ohne Grenzen in ganz Europa. Club-Disk, Sammelbestellung, Info.

Raketen zum Frühstück



▲ *Nanü, ein gelber Wirbelwind*

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL: MISSION DISK 1

System: **PC** *(mind. 386DX, VGA, HDD, 4 MB RAM, unterst. SoundBlaster, AdLib, div. Flightsticks)*, empf. VK-Preis: **99,95 DM**, Hersteller: **NovaLogic**, USA, Muster von: **Softgold, 41564 Kaarst**.

Der weltbeste Hubschrauber-Simulator bekommt neues Futter: 30 Missionen mit neuer Grafik und neuen Feinden hat NOVALOGIC für COMANCHE eingetütet. So nebenbei gibt's in dem Package auch noch ein Programm-Update, daß die künstliche Intelligenz der feindlichen Flugis erhöht. Das ist uns mehr als einen Blick wert!



▲ *Kein Schnee von gestern*



▲ *Riesige Puderdosen rechts*

Es wurde aber auch Zeit für die Comanche Misson Disk. Seien wir doch mal ehrlich: Die Übungsmission haben wir an einem verregneten Nachmittag durchgespielt, und die Campaign namens "Maximum Overkill" war in der Woche danach dran. Doch **NovaLogic** ließ sich, dem Murren zum Trotz, eine ganze Menge Zeit, um endlich das erste Erweiterungspaket auf den Markt zu bringen. Dafür bekommt der actionsüchtige Simulationsfreak auf der **Mission Disk 1** auch einiges geboten: nämlich nicht eine, sondern gleich drei Disketten, auf denen sage und schreibe acht Megabyte an Daten untergebracht wurden.

Den größten Teil des Festplattenspeichers verbraucht dabei die neue Grafik. Von den vereisten Regionen der Antarktis bis hin zu den Wüsten Afrikas reicht jetzt die Palette und sorgt damit für wohltuende Abwechslung vom bisherigen Voxel-Einerlei. Neue Grafik auch für das Feinddesign: Eingefügt wurde jetzt ein exzellenter Hubschrauber, der die Comanche das Fürchten lehren kann. Das imposante Teil heißt MI-24 HIND-E Gunship, wird in Rußland gebaut und vertilgt Stinger-Raketen zum Frühstück wie andere Leute ihr Müsli. Zusammen mit dem ebenfalls neuen Scud-Raketenwerfer stellen sie in vielen der neuen Missionen eine tödliche Gefahr für die Comanche dar.

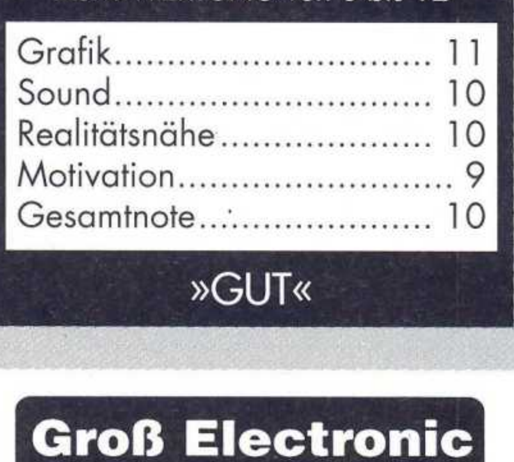
Doch nicht alle der 30 Missionen fordern daß Äußerste. Aufgeteilt in drei Campaigns à zehn Missionen, ist lediglich die letzte Campaign mit "Maximum Overkill" vergleichbar. Die ersten zehn Missionen unter dem Titel "Overload" sind z.B. reine Übungsmissionen, die für den erfahrenen Comanche-Piloten keinerlei Problem darstellen. Warum aber überhaupt neue Übungsmissionen? Wer den Practice-Teil des Originalpakets durch hat, braucht wahrlich kein neues Kanonenfutter. Auf der Suche nach neuen Herausforderungen reizt die Vernichtung einer unbewachten (!) Antarktis-Station allerhöchstens noch zum Gähnen.

> **Action pur: Die MissionDisk macht Comanche fast unschlagbar**

Anspruchsvoller ist da schon die zweite Staffel namens "Operation Restore Peace". Die Missionen dieser Operation besitzen einen durchweg mittleren Schwierigkeitsgrad und füllen somit die Lücke zwischen den Übungsflügen und den hammerharten Aufträgen, die bisher bei Comanche klaffte. Dabei geht es meistens um kleinere Einsätze gegen Terroristen und Geiselnehmer auf der ganzen Welt – ganz im Stil des "Weltpolizisten USA".

Richtig zur Sache kommt man aber erst bei der Operation "Clean Sweep". Hier gibt's Gegner bis zum Abwinken und natürlich auch die neuen russischen Wunderwaffen. "Mission Overkill" wirkt da fast schon wie ein Spaziergang, müssen doch bei "Clean Sweep" z.B. die feindlichen Linien durchbrochen oder gigantische Waffenlager ausgehoben werden. Erschwert wird die ganze Sache durch die verbesserte Intelligenz der feindlichen Maschinen. Sie versuchen jetzt sehr geschickt, die Comanche in einen Hinterhalt zu locken. Und wenn mal keine Schützenhilfe zu erwarten ist, verschanzen sie sich hinter den Bergen und lauern auf einen tödlichen Schuß. So ist die Mission Disk 1 eine rundherum empfehlenswerte Erweiterung für das Klassespiel. Die zehn öden Übungsflüge lassen sich verschmerzen, ebenso der Geiz der Programmierer, nur drei zusätzliche Feindmaschinen einzubauen. Schließlich gibt's für die Comanche-Süchtigen neue Abenteuer gleich in zwanzigfacher Ausführung. Wer kann da schon nein sagen? ■

msu



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Gesamtnote	10

»GUT«

C-L-U-B-S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

ASM, CLUBS, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Name: IAUC (Internationaler Amiga User Club)
Anschrift: Thomas Linecker, Hohnhart 78, A-5251 Höhnhart
Systeme: Amiga 500, (speziell) Amiga 600
Bedingungen: Alter mind. 12 Jahre, Besitz eines Amiga 500 o. Amiga 600, Aufnahme 15 DM (100 öS), jährl. 10 DM (70 öS)
Leistungen: Tips, Tricks, Regeln, Club-Infos, Soft-Tausch, Sammelbestellungen, Anfängerhilfe, Kontakte, Verleih von Soft, ev. Komplettlösungen. Suche aktive Clubber, die Club mitschmeißen.

Name: No Crack
Anschrift: Tofalo Giacomo, Neuchlenstr. 26B, CH-9202 Gossau
System: Amiga
Bedingungen: 35 Fr im Jahr
Mitglieder: 35
Leistungen: mtl. Clubdisk, Mailing, Demo- und PD-Pool u.v.m.

Name: LucasArts-Fan-Club
Anschrift: Claus Holzheu, Heerstr. 78, 27478 Cuxhaven
Systeme: PC, Amiga, Atari
Bedingungen: mtl. 10 DM
Mitglieder: 86
Leistungen: mtl. Clubmag, Infos, Tips u. Lösungen zu allen Spielen, Geburtstagsüberraschung u. günstiger Soft- und Hardwareeinkauf

Name: APC (Amiga PC)
Anschrift: Alexander Niewels, APC, Arminiusstraße 3a, 33175 Bad Lippspringe
Systeme: Amiga 500, PC
Bedingungen: Aufnahme 3 DM, mtl. 5 DM
Leistungen: mtl. Clubzeitung je nach System, Jahrestreffen, Geburtstagsüberraschung, hohe Prämien, Hard-und Software-Service

Name: Shark Byte Entertainment Software
Anschrift: c/o Jörg Benne, Krekelerweg 13, 45276 Essen, Tel.: 0201/502990 (Di/Do ab 16 Uhr)
System: Amiga
Bedingungen: nur Programmierer oder Grafiker
Mitglieder: 14
Leistungen: Entwicklung von Computerspielen und deren Verkauf an Software-Firmen

Name: The Lighthorsemen
Anschrift: Oliver Knagge, Visbekerstr. 2, 49685 Schneiderkrug
Bedingungen: mind. 13 Jahre alt, 20 DM jährl.
Systeme: A500, A600, A1200, PC
Mitglieder: 13 (noch!)
Leistungen: Mag, Tips u. Tricks, Geburtstagsüberraschung, Flohmarkt, Treffen (keine Feten!)

Name: Mega-Club
Anschrift: Michael Kissel, Schützenstr. 24, 57610 Altenkirchen
System: Mega-Drive
Bedingungen: 30 DM Aufnahme, 20 DM jährl.
Mitglieder: 10
Leistungen: Tips u. Tricks in mtl. Mag, Infoblatt über Club-Aufgaben, Geburtstagsüberraschungen, Jahresalbum u. Kontaktherstellung

Name: Internationaler LYNX-Club
Adressen: Deutschland: Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 61389 Schmitten; Niederlande: Leon Stor, Vanenburg 2, Ugcmelen, Apeldorn; Österreich: Ernst Fürthaller, Hafnerstr. 6, A-7020 Linz; Schweiz: Swiss-LYNX-Info-Club, Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4900 Langenthal;
System: Atari Lynx!!!
Bedingungen: Anmeldegebühr 5 DM
Leistungen: kostenl. Infos zum Club (nur gegen frankierten, adressierten Rückumschlag!), internationaler Informationsaustausch, Clubmag (Infos, Spiele-Tests, Kleinanz., Hot-News, Beschreibungen...), Pool (Infos über mehr als 100 fertige oder geplante Module – auch von 17 Fremdanbietern, Tips, Paßwörter u. Karten zu den Spielen, Mitgliederinfos, Highscore-Liste...), Modul-Verleih, günstige Bezugsmöglichkeiten für alle Module u. Zubehör, Modul-Börse, Kontakte zu anderen LYNX-Spielern (Comlynx-Freunde), gute Kontakte zu ATARI (akt. Infos), Treffen u. Turniere (geplant), Kontakte zu weiteren Ländern u. LYNX-Clubs gesucht!

Name: Computer-Club 2000
Anschrift: Postfach 1244, 66922 Pirmasens
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: mtl. 5 DM
Leistungen: 2mtl. Mag., Rabatte bei Hard- u. Software, Hilfe bei Problemen etc.

Name: Amiga Kreativ Club (AKC), Programmierer Club Amiga (PCA)
Anschrift: AKC + PCA Info, c/o Diethegen Sum, W.-Steinacherstr. 3, 77790 Steinach
Systeme: alle Amigas (vom A4000 bis A500)
Bedingungen: jährl. 65 DM für beide Clubs
Mitglieder: 37
Leistungen: regionale Clubtreffen und PD-Copy-Parties, PD-Pool, jährl. Clubmag., Hotline, eigene PD-Serie, Programmier-Projekte, vergünstigter Einkauf von Hard- und Software, Preisausschreiben, Club-Mailbox (geplant), Kurse für C, Assembler und andere Sprachen, Erfahrungsaustausch zwischen einzelnen Amigos u.s.w., weitere Informationen gegen 2 DM in Briefmarken. Anfragen von Firmen und anderen Clubs zwecks Zusammenarbeit erwünscht!

Name: Videocom
Anschrift: Vitali Thomas, Reiterweg 3, 82031 Grünwald
Bedingungen: mtl. 6 DM (3 DM Post); Österreich 50 öS (Scheine im Umschlag!; 4,20 DM Post)
Mitglieder: 11
Leistungen: Clubcard, 2mtl. Clubmag, Sonderhefte, mtl. Tricksheft, Flohmarkt, Preisausschreiben, Spielehotline, Kleinanzeigen, Moduleverleih, Hotline, evt. Poster halbjährl., spielbare Demos für PC, Wettbewerbe, Umfragen etc.

Name: Amiga-Computerclub APC&TCP&CCM
Anschrift: Dorfstraße 17, 83236 Übersee, Tel.: 08642/6279 (ab 20 Uhr)
System: Amiga
Bedingungen: keine
Mitglieder: 350
Leistungen: Mag, PD/Low Cost, Karte, Parties

Name: Amiga-PD-Club
Anschrift: Tino Patzelt, Dorfstraße 61, 04626 Vollmershain
Systeme: alle Amiga
Bedingungen: mtl. 5 DM o. jährl. 50 DM
Mitglieder: 14
Leistungen: mtl. 2 PD-Spiele/Programme auf 2 Disketten (mehr Mitglieder – mehr Leistungen); Kleinanzeigen, Tips u. Tricks

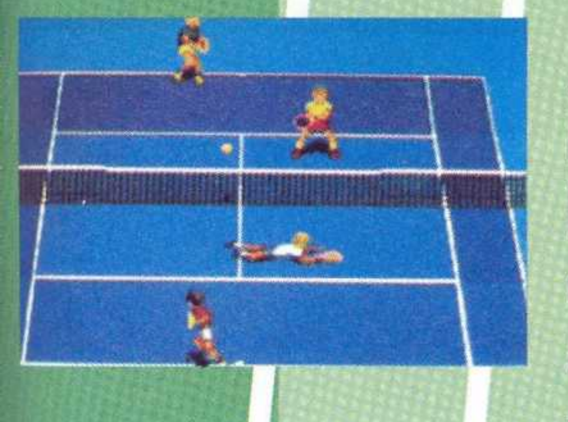
Name: RTS Programmer Club
Anschrift: Thomas Helbing, Hagenstr. 6, 90530 Wendelstein
Systeme: alle PCs und Atari STs
Bedingungen: keine Beiträge, nach Möglichkeit Programmierer oder solche, die es werden wollen.
Mitglieder: 20-25 aktive
Leistungen: Clubmag und -diskette (kostenl.), Programmierkurse, Tips, Listings, Utilities, Bibliotheken, Kleinanzeigen, Erfahrungsaustausch, Hilfestellungen, gemeinsame Programmprojekte (Infos gegen Rückporto)
Besonderheiten: Schwerpunkt Programmierung

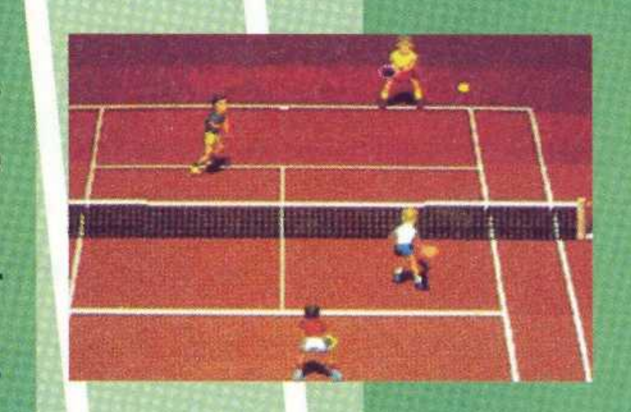
Name: MechKrieger-Club Coburg
Anschrift: Marco Kob, Robert-Koch-Str. 32, 96450 Coburg, Tel.: 09561/33757; Anschrift des 1. Vorsitzenden: Elvis Görbert, Adamiestr. 5, Tel.: 09561/32443
Systeme: Amiga 500/1200, Sega, SNES, GameBoy, C-64
Bedingungen: mtl. 3 DM; neue Mitglieder 1,50 DM
Mitglieder: 10
Leistungen: Preisvergünstigungen bei Bestellungen, tel. Bestellannahme, Katalog; Geburtstagsüberraschungen, Spielhilfen, Tips u. Tricks, Mitgliedskarte, Clubmag, auf Nachfrage Söldnerabzeichen der Einheit. Brettspiele (BattleTech, GeoTech, AstroTech, CityTech), auch andere Spiele. Computerspiel-Verleih, Infos, Beratung

UBI SOFT
Entertainment Software









Jeder, der ein SuperNES und das Hitspiel JIMMY CONNORS PRO TENNIS besitzt, sollte nun aufpassen. Die besten Spieler haben nämlich die einmalige Chance, an einem gemeinsam von LAGUNA und UBI SOFT organisierten internationalen Wettbewerb teilzunehmen. Wie das geht, erfahrt Ihr jetzt.

Wer Jimmy Connors Pro Tennis nicht sein Eigen nennt, sollte bei einem Freund nachfragen oder es sich noch schnell besorgen. Und dann folgendermaßen vorgehen: Die *Turniersaison* wählen, für eine der drei Schwierigkeitsstufen und für einfache oder normale Steuerung/Kontrolle entscheiden. Nun wird das Tourjahr als Jimmy Connors durchgespielt.

In jedem Spielmonat werden Turniere durchgeführt, die unterschiedlich hohe



Punktzahlen bringen. Euren Highscore könnt Ihr jederzeit von der Weltrangliste ablesen. Wenn Ihr ein Jahr durchgespielt habt, ist Euer Punktestand am höchsten – und genau den fotografiert Ihr von Eurem Bildschirm ab.

Dazu sollte der Raum möglichst abgedunkelt werden, das Foto sollte frontal zum Monitor ohne Blitz gemacht werden. Das Foto schickt Ihr mit Altersangabe und Telefonnummer sowie Eurer vollständigen Adresse an:

Laguna Videogames
Jimmy Connors Wettbewerb
Am Südpark 12
65441 Kelsterbach

Unter allen Einsendern werden **zwei Tennisausrüstungen mit T-Shirt, Schuhen, Mützen und Schläger in einer Sporttasche** sowie Bildbände über große Tennis-Stars, Laguna-GameBoy-Spiele, Jimmy Connors-Pakete, -T-Shirts und -mützen verlost – insgesamt weit über 100 Preise! Die **acht** Teilnehmer mit dem höchsten Highscore werden nach Frankfurt eingeladen, wo am **21. und 22. August 1993** (ein Wochenende!) das nationale Finale stattfindet. Diesen Termin solltet Ihr Euch unbedingt freihalten. Bahnreise, Hotel und Verpflegung werden natürlich vom Veranstalter bezahlt. Nach einem noch streng geheimen Überraschungsprogramm am Samstag findet dann am Sonntag das große nationale Finale statt.



Alle acht Finalisten erhalten zunächst einmal eine komplette Tennisausrüstung. Und dann gilt es, bei **normaler Steuerung** sein Können unter Beweis zu stellen. Die Zweit- und Drittplazierten dürfen sich je ein Laguna-SNES-Spiel aussuchen. Der Sieger oder die Siegerin fliegt dann am 4. und 5. September nach **London**. Neben Flug, Hotel und Stadtrundfahrt bekommt er (oder sie) auch Taschengeld für die Trocadero-Spielhalle. Und er/sie nimmt an der **europäischen Meisterschaft** teil, bei der einschließlich des deutschen Meisters nur vier (!!) Finalisten mitmachen. Somit sind die Chancen, zur **Internationalen Endausscheidung** zu kommen, äußerst hoch. Und letztgenannte findet vom 29. September bis 3. Oktober 1993 in **Los Angeles** statt.

Der Sieger der europäischen Meisterschaft fliegt mit einer Begleitperson in die USA und wird dort gegen den US-Meister und eventuell den japanischen Meister antreten. Und hier winken als Hauptgewinn ein von Jimmy Connors handsignierter Schläger und zwei Karten für die **Champion Tour 93**, die zur gleichen Zeit stattfindet.

Na, ist das was? Mitgesponsert wird das Ganze von **L.A. Gear** und **PC Rewe**. Wir werden selbstverständlich bei der nationalen Vorentscheidung dabei sein und drücken "unserem" Meister ganz feste die Daumen. Und nun: Ran ans SuperNES und Foto gemacht! Viel Glück!! ■

kate



Daran, daß der Hauptdarsteller einer Millionen-Dollar-Kinoproduktion sich die Zeit nicht von einer No-Name-Zwiebel aus dem Supermarkt ansagen läßt, nicht einfach irgendeine Videokamera in Zukunft und Vergangenheit mitschleppt und auch keine Scheu mehr hat, sein Lieblings-Erfrischungsgetränk beim Markennamen zu nennen, haben wir uns schon gewöhnt. Komplizierte Vertragswerke zwischen Filmemachern und Werbeagenturen bestimmen die Vorlieben unserer Kinohelden und sorgen dafür, daß die Kasse schon stimmt, bevor ein Film in die Kinos kommt. Relativ neu ist das sogenannte Produkt-Placement bei Computerspielen. Wir befragten die Firma Art Departement, die auf werbewirksame Games spezialisiert ist, wie es um die Zukunft der Markenartikel-Spielchen bestellt ist.

PROPAGAMES

ASM: Werbung in Computerspielen, wo liegen da die Vorteile für den Anwender?

Art Departement: Diese Frage läßt sich eigentlich durch einem kurzen Blick in Ihr *Feedback* beantworten. Jeden Monat beschwert sich da eine stattliche Anzahl von Kids über die Differenz zwischen Computerspielpreisen und dem durchschnittlichen Taschengeldeinkommen des deutschen Teenagers. Letztendlich zeigen die Briefe dann auch jedesmal, daß die meisten Spieler lieber die Wege des Gesetzes verlassen und sich statt dessen Raubkopien aus dubiosen Quellen besorgen. Kids, die gerne spielen, sehen das als eine Art Beschaffungskriminalität an und sind sich über die Folgen gar nicht im klaren. Werbespiele, wie wir sie produzieren, sind kostenlos zu bekommen und sogar frei kopierbar.

ASM: Aber das sind Public-Domain-Spiele ja auch, und die gibt es ja bereits in rauhen Mengen.

AD: Es gibt aber sehr wenig PD-Games, die den Ansprüchen der heutigen Telespieler gerecht werden. Das liegt in dem relativ geringen Etat der PD-Programmierer begründet. Um heutzutage ein Spiel erfolgreich am Markt zu plazieren, bedarf es nicht nur eines Programmierers, sondern meistens auch noch einer ganzen Heerschar von Grafikern, Musikern und Testern. Die wollen alle teuer bezahlt werden und zwar, wenn sie ihre Arbeit abgeben, nicht etwa, wenn der freiwillige Obolus des Anwenders eintrifft. Werbespiele sind praktisch vorfinanziert, da man bereits im vorhinein planen kann, was für Stückzahlen abgesetzt werden. Der Werbekunde verpflichtet sich beispielsweise, 5000 Kopien des Games zu kaufen und unter seinen Kunden zu verteilen. Das sind kalkulierbare Größen und Gewinne. So ist es auch möglich, die Spiele zum Kopieren freizugeben. Wir haben mit der Auslieferung der Spiele unseren Teil des Vertrags abgeschlossen und werden entsprechend bezahlt. Was danach mit dem Spiel passiert und wie oft es kopiert wird, interessiert uns dann nur noch in bezug auf das Erfolgserlebnis, ein Klassespiel gemacht zu haben. Das Bibbern um Verkaufszahlen entfällt.

ASM: Dann könnte ja jeder auf die Idee kommen, mit einer halbfertigen Spielidee die Klinken bei potenten Geldgebern zu putzen.

AD: Ganz so einfach ist es nicht. Die Verantwortlichen in Werbeabteilungen sind sehr vorsichtig, wenn es um neue Medien geht. Immerhin sind von der Idee eines Werbespiels bis zur fertigen Auslieferung Summen in der Größenordnung von zweieinhalb bis drei Millionen Mark zu bewegen. Natürlich investiert niemand solche Geldbeträge in etwas Halbausgegorenes.

Zudem haben die Kunden schon durchaus eigene Vorstellungen, wie das Spiel um ihr Produkt aussehen soll. Mindestvoraussetzung sind vorweisbare Erfolge im Spielesektor, gute Verbindungen zu Werbeagenturen und handfeste Fakten, in denen Verbreitung, Kosten und Erfolgsaussichten kalkuliert sind. Auf Versprechungen und Vermutungen läßt sich keiner der Herren ein. Es gab ja bereits einige Versuche, Werbegames zu launchen, denen anzumerken war, daß die Programmierer ein fertiges Budget-Spiel nachträglich mit ein paar produktbezogenen Grafiken versehen haben. Mit so etwas erreicht man natürlich einen Negativeffekt, der ganz und gar nicht im Sinne des Werbetreibenden liegt.

Eine Invasion von kostenlosen aber schlechten Werbespielen kann natürlich auch den Markt kaputtmachen. Der Anwender bestellt sich die Spiele nur noch, um an kostenlose Disketten zu kommen, und die Werbekunden, die ja meistens nicht in der Lage sind, ein Urteil über die Qualität eines Computerspiels zu fällen, lassen von vornherein die Finger von der Sache.



▲ *Bei Snack Zone geht's um die Wurst*

ASM: Art Departement wird uns allerdings auch in Zukunft mit qualitativ hochwertigen Spielen verwöhnen, oder?

AD: Natürlich, wir haben ja schließlich einen Ruf zu verlieren. Man muß jedoch keine Wunderdinge erwarten. Größtes Handicap bei der Herstellung der Spiele ist momentan die Platzknappheit auf den Datenträgern. Werbespiele müssen auf einer Diskette Platz finden. Mit Snack-Zone haben wir die Grenze dessen erreicht, was sich unter Zuhilfenahme modernster Packer auf einer Diskette unterbringen läßt. Vielleicht eröffnet ja das CD-ROM neue Wege.

ASM: Wir wünschen viel Erfolg und bedanken uns für das Gespräch. ■

tom

Abenteuerlich


▲ Detailgetreue Rüstung für 2000 DM


▲ Guck mal, Erfahrungspunkte


▲ Ein Besucher im STARD-Anzug

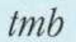
Wo treffen sich ambitionierte Rollenspieler einmal im Jahr? Auf dem STARD, der größten Fantasy- und SF-Spieleveranstaltung Deutschlands.

Zum 17. Mal fand in Hamburg das STARD statt, das Spieletreffen aller Fantasy- und Science-Fiction-begeisterten Rollenspieler. Unter der Organisation der ZauberZeit, des bekanntesten Magazins für Fantasy und Science Fiction, konnten sich am 22. und 23. Mai mehr als 3000 Besucher an den Verkaufsständen mit Spielmaterial eindecken oder an einer der vielen Spielgruppen teilnehmen.

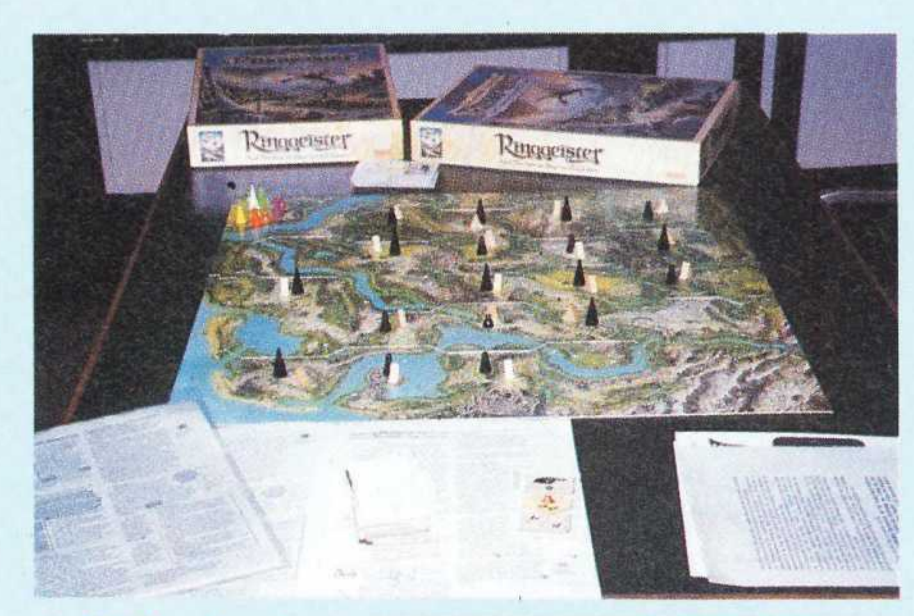
Gespielt wurde viel auf dem STARD. Ob es sich dabei um Fantasy- oder SF-Rollenspiele, Tabletop-Schlachten oder eines der unzähligen Brettspiele handelte, für jeden war etwas dabei. Schwierigkeiten beim Einstieg oder Regelverständnis konnten bei einigen Spielen direkt von den Autoren beseitigt werden, die ihre Produkte vor Ort vorstellten. Meisterschaften um Preise und Pokale waren ebenso an der Tagesordnung wie Live-Rollenspiele.

Wer unbedingt Geld ausgeben wollte, der konnte dies an den zahlreichen Verkaufsständen tun. Von diversen Spielen über Spielhilfen, Zinnfiguren, Bekleidung bis hin zu mittelalterlichen Waffen aus Kunststoff oder Metall reichte das Angebot.

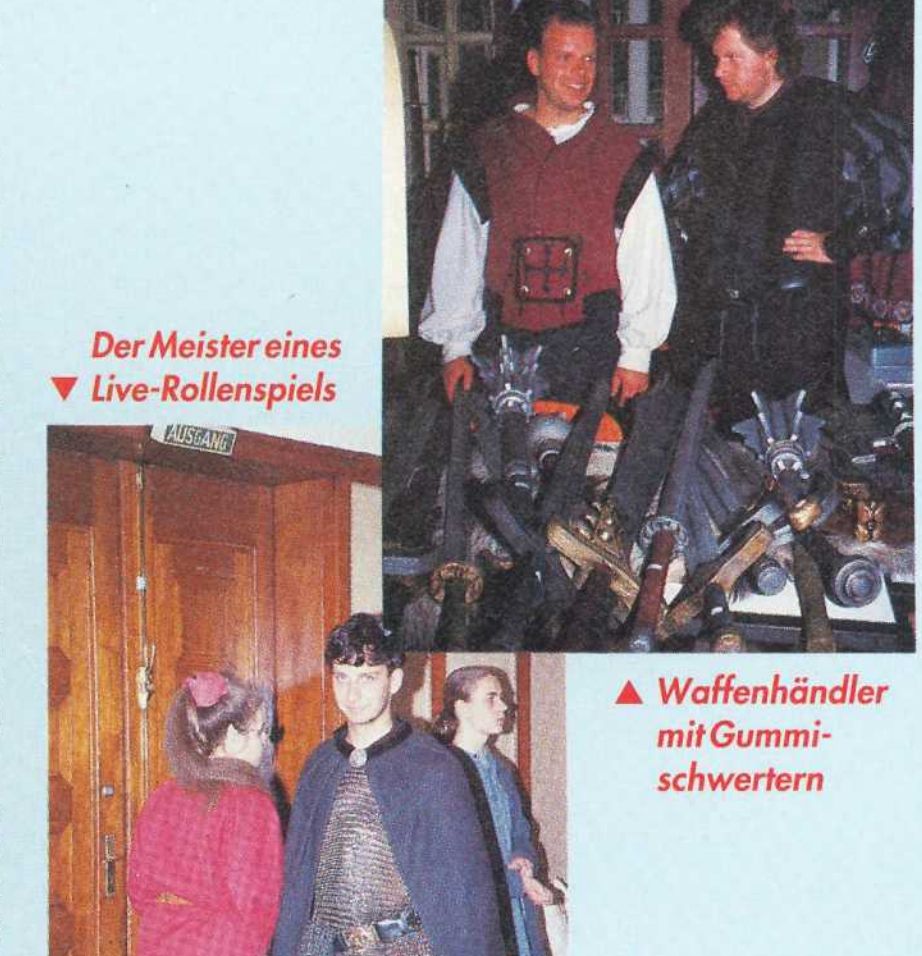
Wenn Ihr die Veranstaltung verpaßt habt und Euch für das Thema Rollenspiele näher interessiert, könnt Ihr Euch auch an die Redaktion der ZauberZeit wenden, oder Ihr müßt auf das nächste Jahr warten, um Euch auf der STARD '94 umzusehen, die vom 3. bis 5. Juni 1994 im Congress Centrum Hamburg stattfindet.

Wie jedes Jahr wird übrigens auch 1993 der deutsche Abenteuerspielepreis vergeben. Wenn ihr euch an diesem Wettbewerb beteiligen wollt, fordert einen Teilnahmebogen bei der Redaktion ZauberZeit, LAURIN Verlag, Luruper Chaussee 125, 2000 Hamburg 50 an. Zu gewinnen gibt es zehn Spiele- und Buchpakete im Wert von je 200 DM. 

tmb



▲ Spielepräsentation vom Autor



Der Meister eines ▼ Live-Rollenspiels

▲ Waffenhändler mit Gummischwertern

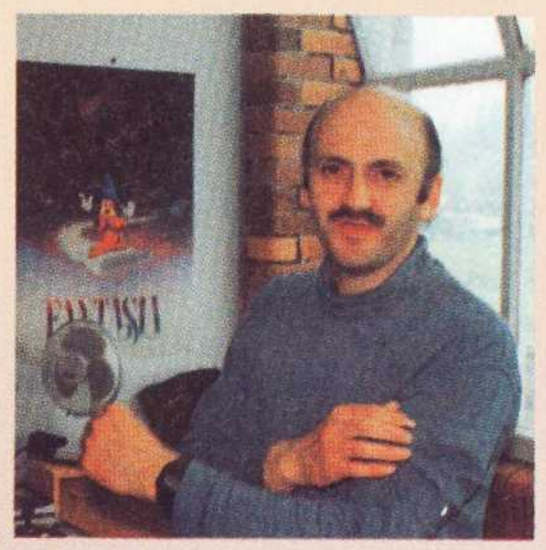
Faszinierende ▼ Zinnfiguren



Nasser Spaß mit flottem Fisch


▲ Der bestverkaufte Frischfisch

Einige Dutzend Computerspiele auf mehr als einem halben Dutzend verschiedener Rechner stammen aus der Ideenschmiede von Steve Bak, unter anderem auch die James Pond-Serie. Der dritte Teil dieser Serie ist gerade im Entstehen – Grund genug für uns, den Menschen hinter den Spielen etwas genauer unter die Lupe zu nehmen.


▲ Steve Bak, der "Vater" von James Pond

Steve ist 42 Jahre alt. Seit seinem 16. Lebensjahr arbeitete er als Minenarbeiter, brach sich aber einen Finger und kaufte sich von dem Geld der Unfallversicherung einen Acorn Atom. Kurz darauf brach ein einjähriger Streik der Minenarbeiter aus. Steve hatte nun mehr als genug Zeit, sich dem neuen Spielzeug zu widmen. "Ich war ein Arcade-Abhängiger", meint Steve und erklärt damit seine Entscheidung, selbst Spiele zu schreiben. Er begann, BASIC zu lernen.

"Die Spieleindustrie wird heutzutage von Jungs in Geschäftsanzügen beherrscht. Als ich anfing, war es ein junges Gewerbe. Man konnte die Spiele zu Hause schreiben", sagt Steve etwas wehmütig und denkt an die Zeit zurück, in der er den Code im Schlafzimmer in seinen Rechner hackte. Die Dinge haben sich geändert. "Man braucht eine Menge Zeit und Geld, um ein Qualitätsgame herzustellen." Als Beispiel führt Steve auch gleich James Pond 3 an, für dessen Entwicklung er zwei Jahre eingeplant hat. "Wir arbeiten seit 18 Monaten daran", klärt er uns auf und spricht von 100.000 Dollar Kosten. Ohne die finanzielle Unterstützung eines größeren Unternehmens ist die Entwicklung eines guten Spiels nicht möglich, betont Steve.

Früher hat er unter Zeit- und Gelddruck programmiert, bekennt Steve auf die Frage, ob sich seine Einstellung zum Spieleprogrammieren im Laufe der Zeit geändert hat. "Heute liegen die Dinge etwas anders. Der Kunde möchte das Beste sehen, also stecken wir so viel Zeit wie möglich in ein Projekt. Wir wollen sicher gehen, daß wir die Möglichkeiten der Maschine optimal ausnutzen." Seinen Enthusiasmus hat er trotzdem nicht verloren, obwohl er nur noch so viel wie nötig selbst schreibt. Er erledigt das Design und die Koordination, sagt er und bekräftigt, daß er seine Arbeit mag. "Wenn Du einmal im Kohlebergwerk gearbeitet hast, weißt Du, was ich meine."

Sein Softwareunternehmen Vectordean leitet Steve mit lockerer Hand. Er hatte nie vor, aus Vectordean ein Großunternehmen wie Bitmap Brothers oder Bullfrog zu machen. "Was wir wollen, ist, daß die Leute hier arbeiten, eine schöne Zeit dabei haben und gut belohnt werden." Zur Zeit beschäftigen sich 5 Personen bei Vectordean. Steve gibt zu, daß das nicht viele sind, aber so möchte er es haben. Eine freundliche Atmosphäre ist für ihn sehr wichtig. "Wir haben keinen Urlaub, aber auch keinen Arbeitsdruck." Talentiertem Nachwuchs gegenüber ist Steve immer aufgeschlossen; das Team von Vectordean soll trotzdem nicht größer werden. "Wenn wir mit 8 oder 9 Leuten arbeiten würden, müßten wir einen Projekt-Manager einstellen. Das zahlt sich nicht aus."

Bei der Auswahl der Maschinen, auf denen Vectordean produziert, geht Steve mit dem Markt. Zu weit voraussehen möchte er dabei nicht. Geräte wie 3DO, Konix und die andere neue Hardware sind für ihn der nächste Schritt. Er ist aber auch davon überzeugt, daß es Maschinen wie den Amiga immer geben wird. Dem Konsolenmarkt räumt er große Chancen ein. "Ich habe bisher noch kein 3DO gesehen, aber ich bin überzeugt davon, daß Produkte auf CD-Basis der einzige Weg nach vorne sind." In ein paar Jahren, sinniert Steve, wird jede Software auf CD erhältlich sein. Vectordean hat selbst einige CD-Projekte in Planung, erklärt er. "CD ist aus einem Grund faszinierend: Speicher! Wenn Du eine 600-MB-Platte bekommst, ist das genauso wie eine CD. Außerdem ist die CD sehr preiswert." Vom PC hält Steve allerdings nicht so viel. Seiner Meinung nach ist der PC nicht dafür geschaffen, Arcadegames abzuarbeiten. Steve gibt zu, daß er keine Ambitionen habe, Software für den PC zu entwickeln. Die Konsolen sind für ihn jedoch das perfekte Medium. "Um die gleiche Power und die gleichen Fähigkeiten einer Konsole auf dem PC zu ermöglichen, benötigst Du eine Maschine aus dem Jahr 2000."


▲ Die Vectordean Entwickler-Truppe

Dieses Stichwort ist genau richtig, um an die Zukunft zu denken. Haben Steve und sein Team noch Ideen? Manchmal haben sie den Zwang, etwas Neues zu schreiben, bekennt Steve. Doch die hohen Verkaufszahlen von James Pond und Robo Cod lassen Vectordean bei ihren Lieblingshelden bleiben. Steve spricht von James Pond 3, 4, 5, 6, und 007. Die James Pond-Serie hat sich extrem gut verkauft, freut sich Steve, und solange die Firmen und die Kunden mehr davon verlangen, wäre es dumm, nicht darauf zu reagieren.

Konkurrenz von Programmen wie Strike Commander befürchtet Steve nicht. "Ich glaube, daß es unklug ist, eine Menge Geld in ein Projekt mit 8 Disks oder mehr zu stecken." Vectordean schreibt mit der Konsole als Hintergedanken, denn das ist Steves Meinung nach der größte Markt. Die Programme werden lediglich auf den Amiga umgesetzt, was aber auch nicht immer der Fall ist. "Rolo war ein Hit auf der Konsole, aber es erschien nie auf dem Amiga, denn Electronic Arts beauftragte uns lediglich mit dem Konsolenformat. Ich fürchte, das große Geschäft und Geld beherrschen den Markt..."

Bei all dem Programmieren und dem Geschäft bleibt nicht viel Freizeit. Wenn Steve ausspannen will, sucht er sich möglichst menschenleere Gebiete aus. "Ich mag Wandern, Bergsteigen, Radfahren und Spazierengehen – und das geht nirgendwo besser als in Schottland." Wir wünschen Steve viel Spaß dabei und hoffen auf noch mehr unterhaltsame Bestseller von Vectordean.

DDF/tmb



◀ Am Laser hört alles auf

Bewegende Bilder, nicht wahr ▶

Futter für die Hasen

FLY HARDER

System: **Amiga** *(mind. 1 MB RAM)*, geplant für: **PC, C64**, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Starbyte**, Bochum, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Warum bringt ein Spielehersteller keine Bilder aus seinem neuen Produkt auf die Verpackung? Warum leiht er sich für diese das Logo des Filmplakats von "Top Gun" und persifliert den Titel des Action-Hits "Die harder"? Warum wird der Klassiker Space Taxi so verhunzt? Und warum kriege ich immer so einen Schrott auf den Tisch?

Es will schon was heißen, wenn der Wert zweier Disketten höher ist als das, was darauf gespeichert wurde. Und dafür soll man auch noch tief in die Tasche greifen. Es gab mal 'ne Zeit, da dachte ich, alles Schlechte dieser Welt schon gesehen zu haben, bis eben dieses Fly harder in der Floppy meines Amigas landete.

Normalerweise fängt ein Ballerspiel ja so an: Das Proggy wird geladen, dann erscheint ein "ready" auf dem Schirm, und dann drückt der geneigte Spieler die Feuertaste, um sich ins Gemetzel zu stürzen. Bei dem Starbyte-Produkt ist das anders: Es fängt damit an, das ich mitten in einem bläulichen Screen lande und mein Raumschiff erst mal nach unten stürzt und explodiert, noch bevor ich überhaupt sehe, wo ich selbst bin.

Beim zweiten Versuch weiß ich ja Bescheid, stelle also vorher niedrige "Gravity" ein und hoffe das Beste. Ein kurzer Druck mit dem Joystick nach oben... – der Flieger hält, er hält..., er geht kaputt, denn am oberen Bildrand ist auch so ein blödes Hindernis. Also schau ich mal in die Anleitung, ob da was steht.

(Nach zwei Stunden:) Jetzt hab ich es kapiert, was auf den zwei Seiten erklärt wird: Ich kann links und rechts steuern, mit Joystick rauf gebe ich Gas, und mit dem Feuerknopf ballere ich rum. Mein Raumschiff, das fast so aussieht wie eine etwas (wirklich nur etwas) größere Version des Schlachtschiffes aus den "Asteroids" (na schön, es ist angemalt), hat allen Komfort, den man sich denken kann, denn tatsächlich dringen einige Pünktchen aus der Dreiecksspitze und treffen auch noch die mindestens fünfmal so großen Gegner. Obendrein ist es ein Kreuzer mit dem originellen Namen Irata (!!!).

Aber um die Gegnerschar geht es ja gar nicht, wie ich weiter erfahre. Die soll mich nur an meiner Mission hindern: Ich darf nämlich so 'ne runde Kugel aufnehmen, die fortan an meinem Rumpf hin- und herpendelt, und es so arrangieren, daß sie den rechts befindlichen Reaktor trifft. Nach einigen Wutausbrüchen, weil ich stets das Ruder rumreiße und somit des öfteren crashe (was man nur viermal tun darf, dann fängt das von vorne an), schaffe ich es wahrhaftig.

Nun ist der Moment gekommen, da ich schnellstens aus dem Weg fliegen sollte, denn die Reaktorkugel schwebt nach oben, während ich fast an der Barriere zerschelle. Aber nur fast, denn Sekundenbruchteile vorher zerplatzt der Reaktor, und ich enteile ins nächste Level.

Entsprechend vorgewarnt, steuere ich gleich nach oben, doch das ist ein Fehler, denn mein Raumdreieck wird nun stark von der Gravitation beeinflußt. Und die zieht mich stets nach oben in eine Laserbarriere. Die kann ich zwar abstellen, wenn ich einen bestimmten Schalter umlege, aber soweit komme ich gar nicht, weil mein Flugi so einen Drive drauf hat, daß ich ihn so gut wie gar nicht steuern kann. Und schaffe ich es wirklich mal, rechtzeitig gegenzulenken, zerschelle ich an einem Boden-Hindernis. Jetzt weiß ich wenigstens, was ein im wahrsten Sinne des Wortes "schneller Brüter" ist.

Was nützt einem eventuelle spätere Faszination, wenn man gleich am Anfang schon keine Lust mehr hat, sich noch länger damit zu beschäftigen, weil ein Game schlichtweg unspielbar ist? Und ich habe ganz bestimmt nicht diesen Beruf gewählt, weil ich ein Masochist bin. Wäre ich einer, dann hätte ich weitergespielt.

Die Grafik paßt sich hervorragend dem Spielgeschehen an, aber es gibt dennoch Para-Lachs-Scrolling, oder wie das heißt – das wertet das Spiel leider etwas auf. Der Intro-Sound ist okay, aber den Rest kann man den Hasen als Futter geben.

Wer einen mies aufgepeppten *Space Taxi*-Clone sucht, ist hiermit restlos bedient. Ich übrigens auch! ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	vorhanden
Sound	ach so heißt das
Spielablauf	zum Weglaufen
Motivation	Zu Risiken und ...
Gesamtnote	unter 0

»SEHR GRAUENHAFT«

HITLINE im AUGUST

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von den Firmen Bomico und Rushware, die der englischen von der Leisuresoft-Group vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechungszeitraum dieser Hitlisten ist der Mai 1993.

Leisuresoft-Group-Charts Großbritannien

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Desert Strike	Electronic Arts
2.	NEU	Flashback	US Gold
3.	NEU	Reach for the Skies	Virgin
4.	NEU	Championship Manager	Domark
5.	NEU	A-Train	Ocean
6.	NEU	Graham Gooch Wild Cricket	Audiogenic
7.	(2)	Body Blows	Team 17
8.	NEU	Arabian Nights	Krisalis
9.	(8)	Sensible Soccer	Mindscape
10.	(9)	Premier Manager	Gremlin

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Legacy	Microprose
2.	NEU	Eye of the Beholder 3	SSI
3.	(1)	X-Wing	LucasArts
4.	NEU	Reach for the Skies	Virgin
5.	NEU	Shadow of the Comet	Infogrames
6.	NEU	Strike Commander	Origin
7.	NEU	Championship Manager	Domark
8.	NEU	Freddy Pharkas	Sierra
9.	NEU	Ultima Underworld 2	Origin
10.	NEU	Comanche Mission Disc	Novalogic

Bomico-Charts Deutschland

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	The Lost Vikings	Interplay
2.	(1)	A-Train	Ocean
3.	(3)	Body Blows	Team 17
4.	(7)	Chuck Rock 2	Core Design
5.	NEU	Superfrog	Team 17
6.	NEU	War in the Gulf	Empire
7.	(5)	Sim Earth	Ocean
8.	(4)	Gobliins 2	Coktel Vision
9.	NEU	Arabian Nights	Krisalis
10.	NEU	Human Race	Mirage

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	War in the Gulf	Empire
2.	NEU	Ragnarok	Mirage
3.	(2)	Inca	Coktel Vision
4.	(6)	Space Quest V	Sierra
5.	(9)	Shadow of the Comet	Infogrames
6.	NEU	Human Race	Mirage
7.	(5)	Sim Life	Maxis
8.	(8)	Fallen Empire	Mirage
9.	NEU	International Golf Championship	Ocean
10.	(1)	Stunt Island	Infogrames

Rushware-Charts Deutschland

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Eishockey Manager	Software 2000
2.	NEU	Whale's Voyage	NEO
3.	NEU	Bundesliga Manager Prof. 2.0	Software 2000
4.	NEU	Indiana Jones IV	LucasArts
5.	NEU	History Line 1914-18	Blue Byte
6.	NEU	Der Patrizier	Ascon
7.	NEU	Transarctica	Silmarils
8.	NEU	Wing Commander	Origin
9.	NEU	Battle Island Data Disk 2	Blue Byte
10.	NEU	Lemmings 2	Psygnosis

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	X-Wing	LucasArts
2.	NEU	Comanche	Novalogic
3.	NEU	Eishockey Manager	Software 2000
4.	NEU	Strike Commander	Origin
5.	NEU	Lemmings 2	Psygnosis
6.	NEU	Comanche Data-Disk	Novalogic
7.	NEU	Indiana Jones IV	LucasArts
8.	NEU	Burning Steel	Softgold
9.	NEU	Der Patrizier	Ascon
10.	NEU	Bundesliga Manager Prof. 2.0	Software 2000

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

"Hundsgemein!" Das werden Turrican II-Fans jetzt rufen, denn der Spitzenreiter der Soundcharts mußte nach langer Zeit das Feld räumen. Ihr könnt das schnell ändern, indem Ihr eine Postkarte schnappt, Eure Lieblingsspiele, die besten Grafiken und natürlich die besten Sounds draufschreibt. Eure Mühe wird belohnt, denn Monat für Monat verlosen wir unter allen Einsendungen ein ASM-Jahresabo. Diesmal hat Ollie zugebissen und TOBIAS MAURER aus NÜRNBERG als Gewinner ermittelt. Einen Einsendeschluß gibt es nicht; gewertet wird jeweils alles, was bis Redaktionsschluß bei uns eintrudelt. Bis zum nächsten Mal, Euer Klaus.

Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 1870
37258 Eschwege

Das neueste Gerücht, ASM-Redakteure seien arme Hunde, ist allem Anschein nach einem Irrtum zufolge entstanden. Vielmehr leistet sich die Redaktion seit kurzem gleich zwei Haustiere, die sich zudem wunderbar vertragen. Wir dürfen vorstellen: Ollie (links) und Cleo. Fanpost wird jederzeit gern gesehen!

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

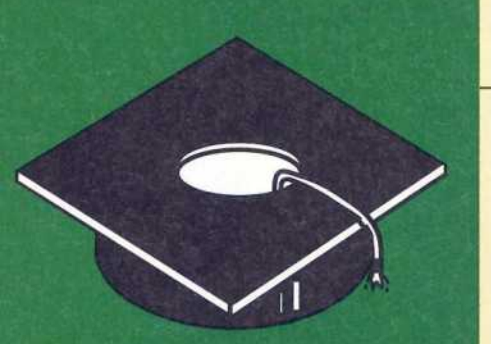
Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(1)	●	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(5)	▲	Monkey Island II	LucasArts
3.	(4)	▲	Lemmings 2	Psygnosis
4.	NEU		Lionheart	Thalion
5.	NEU		Chaos Engine	Mindscape
6.	NEU		Mad TV	Rainbow Arts
7.	(2)	▼	Bundesliga Manager Professional	Software 2000

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(2)	▲	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(4)	▲	Monkey Island II	LucasArts
3.	(1)	▼	Turrican II	Rainbow Arts
4.	NEU		Comanche	Origin
5.	(3)	▼	Apidya	Kaiko
6.	(7)	▲	Lionheart	Thalion
7.	NEU		Lemmings 2	Psygnosis

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(2)	▲	Apidya	Kaiko
2.	(1)	▼	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(3)	●	Turrican	Rainbow Arts
4.	(6)	▲	The Secret of Monkey Island	LucasArts
5.	(4)	▼	Pinball Fantasies	21st Century
6.	NEU		Lemmings 2	Psygnosis
7.	(2)	▼	Indiana Jones IV	LucasArts



Der Klempner und die Kunst

MARIO PAINT

System: **SuperNES** *(benötigt mitgelieferte Maus)*, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Nintendo**, Muster von: **Hersteller**.

Na, wer sagt's denn! Man muß auf dem SuperNES ja gar nicht dauernd ballern. Für die malbegeisterten Kleinsten hat Nintendo jetzt eine Maus samt Unterlage mit in die Kiste gepackt, damit Nachwuchs-Michelangelos ihre Kreativität auf dem Bildschirm statt an Mutters neuen Tapeten austoben können.

Bier- oder vielleicht besser Milkshake-ernst geht es bei diesen Aktivitäten natürlich auch nicht zu, dafür ist schon der Titelbildschirm ein richtiges Paradebeispiel: Klickt man die einzelnen Buchstaben des Titels an, passieren lauter lustige kleine Episoden, bei deren Betrachten der eigentliche Zweck des Spiel oft völlig in den Hintergrund tritt (gerade für Vorschulkinder quasi ein Spiel im Spiel). Ganz nebenbei wird damit auch gleich die Beherrschung der Maus geübt.

Neben den geduldig auf ihrem Platz verharrenden Buchstaben flitzt Held Mario ständig über den Bildschirm. Schafft man es, ihn anzuklicken, geht der Spaß erst richtig los; jetzt kommt man in den Malbildschirm. 15 Farben, 75 Muster und 120 bereits fertige Stempel stehen zur Verfügung. Stift in drei Strichdicken, Flächenpinsel, Kreise, Linien, Vierecke und natürlich die berühmte Sprühdose fehlen ebenfalls nicht. Die Bildelemente können kopiert, gedreht und gespiegelt werden, so daß der Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Und wenn das Resultat nicht gefällt, dann wird ganz einfach einer der Radiergummis angeklickt. Mit dem Löschflitzi wird die jeweils letzte Aktion wieder rückgängig gemacht.

Während der 'Arbeit' kann man sich von einer der drei Hintergrundmusiken berieseln lassen, die jedoch auch abschaltbar sind. Wer im übrigen Lust hat, seine Kunstwerke auch musikalisch zu untermalen, dem steht mit dem Tastatur-Symbol ein Kompositions-Workshop zur Verfügung. Durch Anklicken der Notenlinien können Melodien zusammengestellt werden, sogar Akkorde sind möglich. 15 Klangeffekte sorgen dafür, daß es auch hier (im wahrsten Sinne des Wortes) nicht eintönig wird. Dieser Programmteil gibt zudem einen guten Einblick in künftigen Musikunterricht, da alle Elemente wie Takt, Notenschlüssel etc. auf witzige Weise und überhaupt nicht langweilig benutzt werden. Daß Mario auch bei der Musik mit herumturnt, versteht sich von alleine.

Sind Bild und Hintergrundmusik fertig, kann das Ganze auch noch mit Animationen versehen werden. Vier, sechs oder neun Bilder verleihen dem Bild Leben. Mit etwas Aufwand kann auf diese Weise ein richtiger kleiner Zeichentrickfilm zusammengestellt werden. Allerdings kann nur immer ein 'Werk' abgespeichert werden. Sollen also mehrere 'Filme' der Nachwelt übermittelt werden, muß das SuperNES an einen Videorecorder angeschlossen werden, was problemlos möglich ist und in der deutschen Anleitung detailliert beschrieben wird.

Nicht nur um die Beherrschung der Maus zu üben, ist eine gelegentliche Partie "Gnat Attack" zu empfehlen. Dieses



▲ ***Nicht nur gemalte, sondern auch bewegte Bilder***

"Klatsch' die Mücke"-Geschicklichkeits-Spielchen, bei dem man mit einer Fliegenklatsche auf Ungezieferjagd geht, ist witzig und macht unheimlich Spaß. Nach jeweils 100 erlegten Stechfliegen muß man gegen den Oberstechling antreten, und dazu ist nur zu sagen: Viel Glück und gute Reaktion!

Mäusemäßige Konsole

Auf den ersten Blick ist man etwas überrascht: Konsole plus Maus? Das soll was sein? Schaut man dann allerdings Kindern nur fünf Minuten zu, wenn sie Mario Paint in den Griffeln haben, muß man zugeben, daß Nintendo hier wohl eine absolut richtige Idee gehabt hat. Von der Handhabung her ist das Programm mühelos selbst von Vierjährigen zu bewältigen, die damit zwar vielleicht nicht gerade sensationelle Kunstwerke kreieren, aber dafür ihrer Phantasie freien Lauf lassen können und ganz offensichtlich viel Spaß dabei haben. Und darauf kommt es schließlich an. ■

tl

◄ ***Was kann Mario eigentlich nicht?***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: Sehr abwechslungsreich, brauchbare Lerninhalte, leichte Handhabung

Negativ: Nur ein Bild/Szene abspeicherbar

Lerneffekt 9

Gesamtnote 9

»GUT«



WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO

System: **Mega Drive**, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Broderbund**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Zeitdiebe

Nachdem Broderbunds berühmt/berüchtigte Meisterdiebin zusammen mit ihren Kumpanen schon einmal die ganze Welt unsicher gemacht hat, scheint die von unbändiger krimineller Energie beflügelte Dame nun in Besitz einer Zeitmaschine (und eines Mega Drive) gekommen zu sein. Die berühmtesten Schätze der Weltgeschichte verschwinden, und keiner weiß wohin...

Als gestandene A.C.M.E.-Zeitdetektive wißt Ihr, was zu tun ist: Rein in den Chronoskimmer, und los geht's zur Verbrecherhatz durch 15 Jahrhunderte. Ärgerlicherweise hat die Meisterdiebin sich nicht nur mit einer Zeitmaschine ausgestattet, sie hat auch alle ihre Kumpane aus dem Knast geholt, so daß Ihr es nun wieder mit der kompletten V.I.L.E.-Bande zu tun habt.

Bange machen gilt aber nicht, und mit Chronoskimmer und Haftbefehl bewaffnet düst Ihr quer durch alle Epochen der Weltgeschichte: Ob im mittelalterlichen China, im Italien Benito Mussolinis oder zur Zeit der Kreuzzüge, Carmen findet immer was zum Klauen. Auf ihrer Spur müßt Ihr Beweise dafür sammeln, daß es auch tatsächlich Carmen und ihre Bande waren, die all diese Verbrechen begangen haben. Informationen gibt es durch die Befragung der Augenzeugen und durch das 'Abscannen' der Tatorte. Auf diese Weise erhaltet Ihr auch Hinweise auf Carmens nächste Tat.



▲ *Wissenswertes gut verpackt*



▲ *Grafisch gut gelungen*



▲ *Die nächsten Zeitreiseziele*

Sind die Augenzeugenaussagen und die gefundenen Indizien richtig interpretiert, könnt Ihr Euch mit dem Chronoskimmer an die Verfolgung der Gesuchten machen. Gute Detektive arbeiten sich so immer näher an Carmen heran, bis sie es dann tatsächlich einmal schaffen, während eines Verbrechens am Tatort zu erscheinen und mittels 'Verhaftungsdroiden' zuzuschlagen. Vorsicht ist allerdings geboten, denn wer die Handschellen klicken läßt, ohne genügend Beweise zusammen zu haben, riskiert eine Rüge vom Chef!

Inmitten all der feinen Grafik, der interessanten und exotischen Schauplätze, der netten Gags und vielen kleinen Animationen vergeßt Ihr völlig, daß Carmen in Time nicht nur unterhalten soll, sondern auch Geschichtswissen vermitteln möchte. Wo andere Programme mit ähnlicher Konzeption jämmerlich scheitern, besticht Carmen in Time durch lässig-lockere Aufmachung, gänzlich ohne erhobenen Zeigefinger. Da das Game obendrein noch komplett in Deutsch ist, kann man es nur wärmstens empfehlen. ■

tl



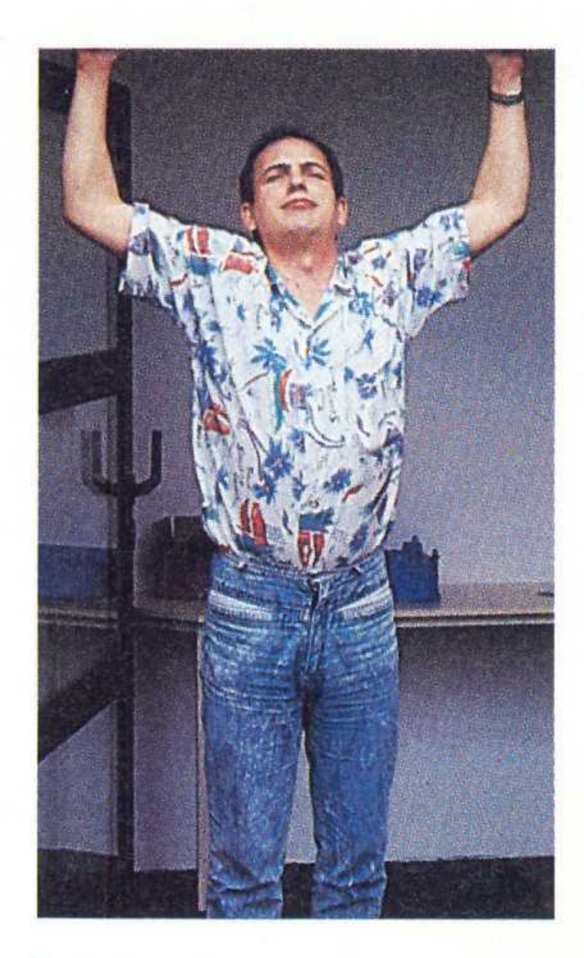
▲ *Die Liste der Verdächtigen*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: unterhaltsam, viel Stoff ohne Lernzwang
Negativ: –
Lerneffekt 10
Gesamtnote 10

»GUT«

Überflüssige Pfunde...



wird man bei der Affenhitze, die in den Redaktionsräumen herrscht, sehr schnell los. Vor allem in Peters Büro, der sich gen Sonnenseite eingenistet hat, läßt sich auf der Tischplatte mehr als nur ein Hosenträger braten. Lediglich im abgedunkelten Testraum ist es angenehm kühl. Da käme COOL WORLD gerade recht, wenn das Wort "cool" nicht in diesem Fall eine andere Bedeutung hätte. Allerdings: Sooo lohnenswert ist sie eh nicht. Da gibt es ganz andere Spielinhalte, die in diesem Monat wesentlich mehr zur Erfrischung beitragen, z.B. die Eiszeit-Eisenbahn bei TRANSARCTICA oder das blaue Meer rund um RAINBOW ISLAND.
Tja, und wie mein Luxuskörper, so haben auch einige Konvertierungen ganz schön abgespeckt. Vielleicht haben deren Programmierer ja ebenfalls geschwitzt. Dementsprechend möge man mir dieses Vorwort nachsehen. Bis zum nächsten Mal, Euer Klaus.

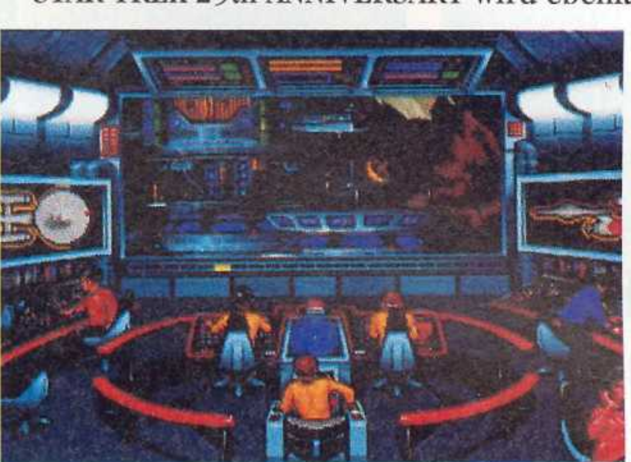
Wie beim letzten Mal versprochen, gibt es ab heute eine kleine Vorschau auf Spiele, die bereits schon einmal erschienen sind, nun aber für ein oder mehrere andere Systeme umgesetzt werden.



▲ *Battle Chess (CD-ROM)*

INTERPLAY kündigt gleich mehrere Konvertierungen auf CD-ROM an, darunter u.a. den 87er Erfolg BATTLE CHESS. Sieht sehr vielversprechend aus, vor allem natürlich die Kampfsequenzen.

STAR TREK 25th ANNIVERSARY wird ebenfalls auf Silberscheibe erscheinen, nur sind bislang keine Pläne darüber gefaßt, ob das Ding in Deutsch übersetzt werden wird. Laut Interplay wird es wohl deutsche Screen-Texte geben, die "Voices" jedoch werden dem US-Original entsprechen (immerhin hat man dafür die drei Hauptdarsteller verpflichten können). Last but not least wird LORD OF THE RINGS vor allem Fantasy-Fans begeistern und hoffentlich sowohl Auge als auch Ohr erfreuen.



▲ *Star Trek 25th Anniversary (CD-ROM)*

JVC bringt den JAGUAR XJ320 auf CD-ROM heraus. In den bisherigen Fassungen hatte er ja doch so einige Macken, vielleicht kommt er jetzt so richtig auf Touren. Vielleicht schon beim nächsten Mal mehr dazu.



▲ *Jaguar XJ320 (CD-ROM)*

21st CENTURY ENTERTAINMENT hat gute Nachrichten für alle Flipper-Fans: Nach einigen Verzögerungen befindet sich PINBALL DREAMS für den PC nun endlich in der Endphase der Entwicklung. Weitere Umsetzungen sind für den GameBoy, das Game Gear sowie für Mega Drive und NES in Planung, wobei erstere noch den Test bei Nintendo durchlaufen muß. Teil 2 – PINBALL FANTASIES – soll Weihnachten als PC-Version unterm Baum liegen. Wäre ein schönes Geschenk!

Ebenfalls länger als geplant dauert die Konvertierung von TURRICAN II auf PC. Dies aber nicht ohne Grund, denn es soll eines der heißesten (wenn nicht DAS heißeste) Action-Spiele überhaupt werden. Bekanntlich sind RAINBOW ARTS' C64- und Amiga-Versionen seit über zwei Jahren in Euren Grafik- und Sound-Charts unter den Top 7. Und das soll ja beim großen Bruder Personal Computer nicht anders sein...

Zum Schluß noch eine ganz heiße Meldung: MONKEY ISLAND wird fürs Mega Drive kommen. Mehr Konvertierungs-News in der nächsten ASM. Bis dannimann... ■

kate

Ein wirklich cooler Film?

Das Computer-Spiel Cool World war ein Flop (ASM 3/93). Und die SuperNES-Version? Das lest Ihr gleich. Ich habe mir den Film, auf dem das Ganze basiert, angesehen – und das gleich mehrfach, auch mit Bekannten zusammen.



▲ *Ein Blick in die reale Welt*

Zu Beginn des Films **Cool World**, man schreibt das Jahr 1942, fährt der Soldat Frank Harris mit seiner Mutter auf dem neuen Motorrad spazieren. Es kommt zu einem schrecklichen Unfall, bei dem die Mutter stirbt. In diesem Moment beamt der "Professor" aus der Zeichentrickwelt Cool World Frank in selbige. Das Ganze hätte natürlich nicht passieren dürfen, denn eigentlich wollte der Professor ja in die reale Welt...

Schwenk ins Jahr 1992: Jack Deebs, der Erfinder und Comic-Zeichner von Cool World, wird von einer seiner Kreationen, Holly Would, nach Cool World gezogen. Er lernt seine selbstgezeichnete abstrakte Welt kennen, die von einigen eher harmlosen, zum Teil aber auch brutalen Zeichentrick-Einwohnern, den Doodles, bevölkert wird.

Es kommt bald zur Begegnung zwischen Frank und Jack, den einzigen realen Menschen in der Comic-Welt. Frank warnt Jack eindringlich, sich nicht mit Holly einzulassen, da dies böse Folgen haben würde. Holly setzt alle Reize ein, die eine Dame so draufhat und hat alsbald heftigen Doodle-Sex mit Jack.

Das Unfaßbare passiert: Holly wird real und verwandelt sich damit nach etwa 45 Minuten Filmlaufzeit in **Kim Basinger**. Auch in der realen Welt macht die ehemalige Comic-Schöne Männer an und benutzt sie. Es geht ihr darum, so schnell wie möglich den *Tower of Spike* zu finden, die Energie, die zum Öffnen der zwei Welten gebraucht wird. Frank, nun richtig sauer, folgt ihr in die Realität, was er dank Holly mit seinem echten Leben bezahlt.

Der Tower of Spike öffnet seine Pforten, nachdem Holly ihn bestiegen hat, und das bringt das totale Fiasko. Die Doodles gehen in die Realwelt, und die Menschen werden zu Doodles. Das ist so ziemlich die einzige lustige Stelle des Films.

Das Chaos geht Jack zu weit: Er wird zum Super-Doodle (eine billige Kopie eines Comic-Supermannes) und rettet die Welt. Holly wird in die Cool World zurückgerissen, bevor sich das Tor zwischen den zwei parallelen Universen wieder schließt. Ein Happy-End? Sicher nicht...

Die Mischung zwischen Real- und Zeichentrickfilm soll vielleicht eine kleine Abrechnung mit Hollywood sein, doch diese Vermutung ist nirgends belegt und ergibt sich eigentlich nur aus dem wohl nicht ohne Grund gewählten Filmnamen der Hauptdarstellerin. Einem bestimmten Genre läßt sich der Film, der wohl an den großen Erfolg von *Roger Rabbit* anknüpfen wollte, ebenfalls nicht zuordnen. Weder Komödie (dazu ist er einfach zu trocken) noch Krimi oder Drama, denn um ernst zu sein, ist er zu komisch. Selbst Kim Basinger (*9 1/2 Wochen*) kann diesen Film nicht retten.

Das, was **Frank Mancuso jr.** (*Erben des Fluchs*) und Regisseur **Ralph Bakshi** (*Herr der Ringe*, 1978, und *Fritz the Cat*, 1972) da produziert haben, ist nichts Halbes und nichts Ganzes. *Holly would, if she could* (Holly würde, wenn sie könnte) – ein Filmzitat, das auf dem Cover des Spiels zu lesen ist. Was würde sie? Den Film anschauen? Euch kann ich davon nur abraten. ■

Michael Nicklis



▲ *Auch Doodles wollen leben*



◀ *Verführerische Holly – noch ist sie eine Zeichentrickfigur*

Cool World (Super NES)



Test in: ASM 3/93 (*Amiga*), VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Die Cassette, 32423 Minden.

Das Spielprinzip hat sich leicht geändert (bei den Computer-Versionen von Cool World handelt es sich um Shoot'em'Ups mit Plattform-Einlagen), nun ist es eine Art Action-Adventure. Man rennt als Jack Deebs umher und sucht erst mal verschiedene Gegenstände, erledigt dabei die lästigen bösen Doodles durch Draufspringen oder KO-Schlagen, geht in die verschiedenen Häuser, um etwas zu tauschen oder zu kaufen. Was gleich blieb, ist der äußerst fiese Umgang mit dem Spieler (also Euch), denn man verliert allzuschnell eines von vier Leben. Ab und zu will einen die Cool World-Polizei verhaften, doch da hilft das schnelle Betreten eines Gebäudes. Besonders gemein: Ein Doodle fordert "Nickel oder Leben", und da man anfangs noch kein Geld hat... Genausowenig habe ich Geld für dieses auch grafisch wie soundmäßig mißlungene Spiel übrig. ■

Michael Nicklis

Gesamtnote 2

»SEHR MANGELHAFT«

RAINBOW ISLANDS (Master System)

Test in: **ASM 3/90** *(Amiga)*, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Ursprünglich war es eine Automatenumsetzung, nun geistert der Nachfolger von Bubble Bobble schon seit geraumer Zeit über alle gängigen Systeme. Und das mit gewaltigem Erfolg, obwohl leichte Abstriche in puncto Grafik und Geschwindigkeit bei 8-Bit-Systemen unumgänglich sind.

Vom Spielprinzip ist es sicher eines der originellsten Plattformspiele. Ein kleines Männchen – Bubby genannt – hüpft und schießt mit Regenbogen. Diese vertilgen Feinde oder setzen sie gefangen. Im letztgenannten Fall kann man leichter Extras kassieren. Außerdem kann man die bunten Bogen als Plattformen oder Brücken benutzen. Und an manchen Stellen muß man sich den Weg zum Ziel auf diese Weise selbst bauen.

Die acht Levels mit zugehörigem Endvieh in superniedlicher Grafik haben genügend Abwechslung zu bieten. Was aber den letzten Motivationskick bringt, ist die Jagd nach Zusatzfähigkeiten und Punkteboni. Nach wie vor genial!



al

Klaus meint:
Eines meiner Lieblingsspiele auf dem C64 wurde fürs Mega Drive neu aufgelegt. Keine schlechte Idee, wenn das Ergebnis dann so aussieht wie bei Rainbow Islands. Da kommt nicht nur Spielspaß auf, sondern auch Nostalgie – und es war bekanntlich schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben.

kate

Gesamtnote 10
»GUT«

ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS (Amiga 1200)

Test in: **ASM 7/92** *(PC)*, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Silmarils**, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Ishar – die Festung des Bösen, die das Königreich ins Verderben stürzen soll, ist ja schon erfolgreich auf den "normalen" Amigas und den PCs bekämpft worden. Im Zuge der Konvertierungen für Commodores A1200 findet man jetzt auch hier die Story von Heroen, Machtgierigen und Monstern. Das Programm wurde komplett übernommen, jedoch auf den A1200 zugeschnitten. Es läuft unter Kickstart/Workbench 3.0 und bedient sich der besseren Farbgebung des Rechners.

Die Story ist schnell erzählt: Es geht um die Verhinderung der Machtausbreitung der Festung Ishar. Der Spieler muß sich in diesem Rollen-Adventure verschiedenen Gegnern stellen, Geheimnisse lüften und logische Rätsel lösen. Ishar macht auf dem A1200 eine gute Figur, es spielt sich genauso wie auf einem PC. Der 256-Farben-Modus des AA-Chip-Satzes wird ausgenutzt, das Spiel kann außerdem auf der Festplatte installiert werden.



Alles in allem eine recht gute Umsetzung, auch wenn es wieder mal "nur" für den kleinen AA-Rechner gedacht ist und den A4000 außer acht läßt.

Vera Brinkmann



Gesamtnote 9
»GUT«

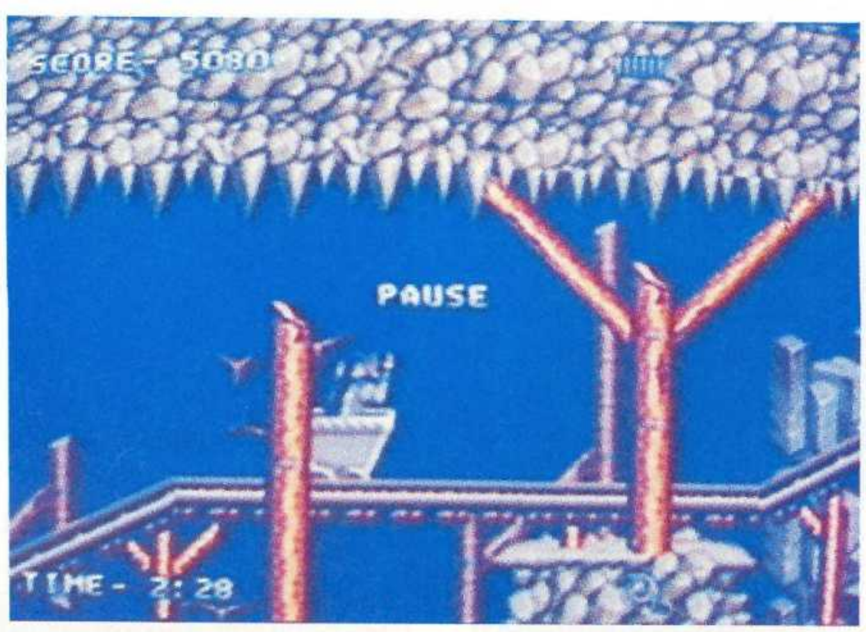
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
(Mega Drive)

Test in: **ASM 10/89** *(Amiga)*, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **US Gold**, Muster von: **Selling Points**, 33332 Gütersloh.

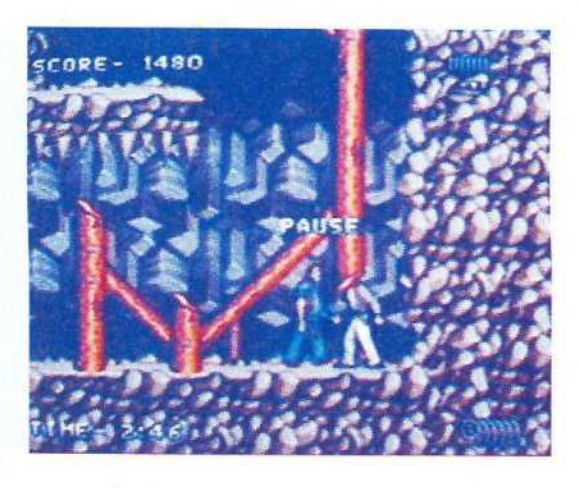
Um auch allen Mißverständnissen vorzubeugen: Bei dieser Konvertierung handelt es sich nicht um die Umsetzung des Adventure-Hits, sondern um das Action-Spiel zum gleichnamigen Film. Das ist schon auf so ziemlich allen Computersystemen vom Spektrum bis zum PC erhältlich. Nur das Mega Drive fehlte. Bisher!

Die Konvertierung hat knackige Soundeffekte und brauchbare Grafiken, der Spielablauf ist weitgehend unverändert geblieben. Die Story orientiert sich an einigen Szenen im Film, die dann mehr oder weniger frei in ein Plattformschema gepreßt wurden. Dabei kann Indy natürlich Peitschenhiebe austeilen und schlagen. So weit nicht viel, was man noch nicht gesehen hätte. Ab und zu kommt dann aber doch eine Überraschung, und es wurde eine relativ spannende Atmosphäre kreiert. Daher ist das Game doch unterhaltsam. ■

al



▲ *Die gute alte Lore ...*





DUNE II
(Amiga 1 MB)

Test in: **ASM 3/93** *(PC)*, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Westwood/Virgin**, Muster von: **Hersteller**.

Dune II hat trotz aller Unkenrufe den Weg auf den Amiga gefunden. Der zweite Teil des Strategiebestsellers Dune aus dem Hause Westwood sollte nämlich erst gar nicht auf den Amiga konvertiert werden. Offensichtlich hat man es sich anders überlegt, denn (Hurra!) auch die Amiga-Besitzer kommen jetzt in den Genuß von **Dune II**. Im Vergleich mit der PC-Version schneidet die Amiga-Konvertierung nicht übel ab: Das Game ist auf Festplatte zu installieren und läuft auf allen Amiga-Modellen mit Ausnahme des A600. Die Qualität der Grafik und sogar die digitalisierten Sounds konnten sich zum großen Teil auf die Freundin herüberretten. Sogar die Geschwindigkeit des Progs ist passabel. Wenn's doch nur immer so wäre ...! ■

tmb



Gesamtnote 10
»GUT«

TRANSARCTICA
(Amiga 1200)

Test in: **ASM 4/93** *(PC)*, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Silmarils**, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Die Eiszeit-Eisenbahn fährt nun auch auf dem Amiga 1200. Wieder wurde ein von anderen Rechnern her bekanntes Spiel auf den "Edelgrafik-Amiga" umgestrickt. Transarctica handelt von einer Zeit, in der die Sonne ihre Kraft dank der Umweltverschmutzung und des apokalyptischen Verhaltens der Menschen verloren hat; statt dessen ist sibirische Kälte über das Land gezogen. Alles besteht nur noch aus Eis und Schnee. Es gibt jedoch eine Möglichkeit, den alten Zustand wieder herzustellen. Dazu muß man sich gegen eine mächtige Vereinigung stellen, die aus der Katastrophe ihren Profit zieht.

Die Simulation spielt sich aber wenigstens besser als auf den Ur-Amigas. Alles in allem solide und interessant. ■

Vera Brinkmann



Gesamtnote 9
»GUT«

ALIEN 3 (Master System)

Test in: ASM 11/92 *(Mega Drive)*, VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Acclaim**.

Die Wetteraussichten im Bereich Alien 3/Master System sind vorwiegend heiter. Bei rasanter Action auf der Suche nach Gefangenen strahlt die Sonne bei exzellenten Hintergrund- und Zwischengrafiken. Jump'n'Run mit leichtem Labyrintheinschlag und Zwei-Ebenen-Scrolling sorgen für Freibadtemperaturen. Gegen Abend ziehen vereinzelt Wolken auf. Örtlich kann es zu spielerischer Unfairness kommen, wenn man es nicht verhindern kann, von einem Gegner erwischt zu werden. Auch trübt mangelnde Abwechslung den Himmel vereinzelt ein.

Die Aussichten über das Wochenende: Trotz aufziehender Schauer behält die Sonne die Oberhand. ■

al

Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

GLOBAL GLADIATORS (Master System)

Test in: ASM 8/93, *(Mega Drive)*, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

Global Gladiators, die Dritte: Auf dem Master System ist naturgemäß die Grafik nicht ganz so schön. Auch teilweises Ruckeln und Flimmern könnte man dem Game noch nachsehen, 1:1 geht's eben nicht. Aber: Gerade bei diesem



Spiel, das seinen Reiz vor allem durch die perfekte Technik hat, ging bei der Konvertierung dadurch eben auch Spielspaß verloren. ■

al

Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

DOUBLE DRAGON III (Mega Drive)

Test in: ASM 2/92, *(Amiga)*, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Flying Edge**, Muster von: **Die Cassette,** 32423 Minden.

Die Suche nach den Rosetta-Steinen hat inzwischen ihren Weg auf das Mega Drive gefunden und macht hier zumindest technisch eine ordentliche Figur. Auf der Suche nach Steinchen ziehen muskulöse Typen los und hauen auf alle drauf, die ihnen entgegenkommen. Dazu stehen einige Schläge zur Verfügung, und im Laden können noch Tricks gekauft werden. Das ist aber eigentlich kaum nötig, denn mit Faustschlägen und Fußtritten kommt man schon ganz gut durch – allzu tiefsinnige Spieltaktik ist also nicht angesagt. Dafür geht die Hintergrundgrafik in Ordnung, die Sprites sehen auch gut aus, bewegen sich aber etwas ruckartig. Profis werden sich schnell bis zum Ende durchgekämpft haben. ■

al



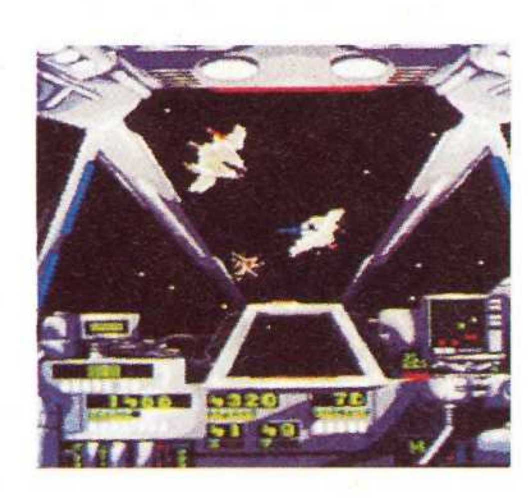
Gesamtnote	6
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

WARP SPEED (Mega Drive)

Test in: ASM 8/93, *(SuperNES)*, empf. VK-Preis: **129,95 DM**, Hersteller: **Accolade**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Kennt Ihr das auch: Die Beine ausgestreckt, die Augendeckel fallen fast zu, letzte Rettung ist die Tasse Kaffee neben dem Fernseher. Der Blick wandert immer öfter auf die Uhr in der Hoffnung, daß die Lindenstraße bald beginnt.
Etwa so könnte man sich arme Subjekte vorstellen, deren einziges Mega-Drive-Spiel WarpSpeed ist. Die feindlichen Raumschiffe sehen noch recht passabel aus, gleiten fließend animiert und ausgefüllt durchs All. Und das auch noch in ganz beachtlichem Tempo. Versucht man, zu feuern, gleiten zwei Punkte im Zeitlupentempo vorwärts. Will man den Gegner treffen, muß man erahnen, wo er sich eine halbe Minute später aufhalten wird, was einem Lotto-Spiel gleicht. ■

al



Gesamtnote	4
»MANGELHAFT«	

Checkpoint

Einem hartnäckigen Gerücht zufolge fertigt eine kleine Firma im friesischen Bergland große zwölfseitige Würfel – speziell für die ASM. Mit Hilfe dieses hochprofessionellen Equipments, so das Gerücht weiter, würden dann in der Eschweger Redaktion zuverlässig und unbestechlich die Spielewertungen ermittelt. Wir sagen dazu: GUTE IDEE, aber eben leider nur ein Gerücht und GAAAAR NICHT WAHR! Wie unsere Spielbewertungen wirklich zustandekommen, lest Ihr hier.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»ACTION«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



»ADVENTURE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SPORT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»STRATEGIE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SIMULATION«

Bei "Grafik" interessiert es uns, wie weit das Spiel die grafischen Möglichkeiten des jeweiligen Rechnersystems ausnutzt. Auch ästhetische Kritereien spielen hier natürlich eine Rolle. Animation wünschen wir uns so fließend, Scrolling so ruckelfrei, Vektorgrafik so flott wie möglich.

Die "Sound"-Note bewertet den Einfallsreichtum von Geräusch- und Musikbegleitung, die technische Ausführung und gegebenenfalls die musikalische Ästhetik.

Unter dem Thema "Spielablauf" versammeln sich die Fragen nach Abwechslungsreichtum, Originalität, Spielbarkeit, Fairneß, Logik der Spielhandlung, Handhabung, Komplexität und Benutzerfreundlichkeit sowie alle nahen Anverwandten.

Wenn es um die "Motivation" geht, fragen wir danach, was einen Spieler am betreffenden Spiel festhält. Das kann die grandiose Spielidee sein, eine verheißungsvolle Level-Gestaltung, fesselnde Atmosphäre oder auch einfach das Versprechen der Spieldesigner, daß jeder, der den Endgegner besiegt, sich bei der Entwicklerfirma achttausend Deutsche Märker abholen kann.

Bei der "Steuerung" wollen wir wissen, wie reibungslos der Spieler mit dem Programm kommunizieren kann. Das betrifft etwa Anzahl und Anordnung von Menüs oder Icon-Leisten, Kommandoeingaben oder Mausbedienung.

Unter dem Thema "Handlung" wird die Story eines Spiels nach Originalität und Stimmigkeit bewertet.

"Atmosphäre" sagt etwas über den Illusionswert eines Spiels aus. Hier geht es um "Feeling", Stimmung und milieugetreue Gestaltung.

Die Wertung zum Punkt "Anleitung" betrifft zwar nicht das eigentliche Spiel selbst, wir halten sie aber dennoch für wichtig. Liegt das Spiel-Manual in deutscher Sprache vor? Ist es sinnvoll strukturiert? Verwendet es keine Fachvokabeln ohne Erklärung? Sind Informationen leicht auffindbar? Die Frage nach der "Realitätsnähe" ist für uns die Gretchenfrage bei Simulationen. Sie entscheidet über die Brauchbarkeit eines Spiels, das reale Vorgänge glaubwürdig nachahmen und einen Eindruck von Einzelaspekten des realen Vorbilds vermitteln will.

Klarer Fall: Wir sind nicht die Stiftung Vasentest, und wir haben auch kein Crash-Testlabor. Wenn bei uns "getestet" wird, dann heißt das einfach: Hier sitzen erfahrene Spieler vor einem neuen Produkt, probieren es aus und geben das an Euch weiter, was ihnen – positiv und negativ – daran aufgefallen ist. Wir wollen Euch dabei natürlich auch **Kaufberatung** für die Auswahl neuer Spielprogramme geben. Darum lest Ihr bei uns in der Regel erst dann einen Test über ein Programm, wenn man es auch kaufen kann. Vorab-Berichte über Software, die sich in der Entwicklung befindet, werden bei uns glasklar als **Previews** gekennzeichnet und haben *(natürlich)* keinen Bewertungs-Kasten. Wir halten "Tests" von unfertigen Programm-Embryonen für – Entschuldigung: Beschiß an Leserschaft und Herstellerfirmen.

Bewertungen

Jeder unserer Testberichte hat am Schluß einen kurzen Wertungskasten. Die **Wertungsskala** reicht von 0 ("obermies") bis 12 ("einfach megawahnsinns-gut"). In jedem **Spielgenre** sind unterschiedliche Gesichtspunkte wichtig. In jedem Fall steht am Schluß des Kastens eine **Endnote**, die den Gesamteindruck des Testers vom jeweiligen Spiel widerspiegelt.

Abgesehen von den Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Da ist zum einen der **ASM-HIT**. Einen Hit-Stern verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten und die außerdem eine Gesamtnote von mindestens 10 einheimsen konnten. Seltener vergeben wir das Prädikat **MEGA-HIT**, das absolut genialen Programmen mit einwandfreier Gestaltung und einer innovativen Spielidee vorbehalten ist.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in zähem Ringen und harten Meinungs-Fights der Redakteure ermittelt.

Die Endnote

Ein Spiel, das auch verwöhnte Kenner der Branche noch vom Sockel haut, nennen wir **SEHR GUT**: eine uneingeschränkte Empfehlung.

GUT sind Spiele, die sich positiv aus der Masse der Programme abheben.

Games von akzeptablem Charakter, vielleicht mit einer guten Spielidee, aber nicht konsequent realisiert, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**.

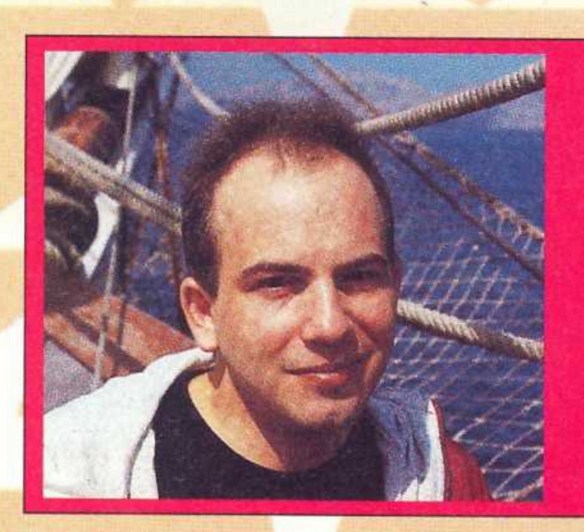
Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und lassen die Bewertung eines Programms unter den Durchschnitt rutschen: **MANGELHAFT**.

Programme schließlich, die unserer Meinung nach nichts auf dem heutigen Spielemarkt zu suchen haben, bekommen von uns das Urteil **SEHR MANGELHAFT**.

Hin und wieder sind wir uns dann sogar mal einig darüber, daß wir Euch vor dem Kauf bestimmter Programme regelrecht warnen sollten. In solchen Fällen ist dann ein **FLOP DES MONATS** fällig.

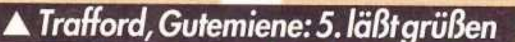
Na, alle Klarheiten beseitigt? Dann können wir die Sache mit dem zwölfseitigen Würfel ja im Orkus der Weltgeschichte runterspülen, oder? – Mensch, Stefan, pack das Ding weg, bevor es einer sieht!.. ■

sz



KLAUS' TOP 5

1. Alter Ego (PC)
2. Chuck Rock 2 (Amiga)
3. Wolkenheim 3D (PC)
4. Superfrog (Amiga)
5. Asterix (Game Boy)



▲ *Trafford, Gutemiene: 5. läßt grüßen*

HAND & KOPF

Ferienzeit. Endlich scheint die Sonne auf den Bauch, und das soll sie auch. Die Taschen und Koffer sind gepackt. Eigentlich alles klar, oder? Was machen wir eigentlich, wenn der Sand für das Volleyballspiel am Strand zu feucht ist, weil es die letzten Tage nur geregnet hat? Und wenn dann noch die Disketten naß werden? Logisch: alles böse apokalyptische Prognosen, doch – wer weiß? Mit Schaudern denke ich an die nassen Steaks zurück, die mir ein unverhofft starker Schauer in den vergangenen Wochen ab und zu beim Grillen beschert hat. Also: Vorsicht ist geboten, und schnell sind ein paar kleine, handliche Kartenspiele in die Reisetasche gepackt – für den Fall der computerlosen Fälle.

Noch schnell in den Koffer

UNO

für: **2 und mehr Spieler**, VK-Preis: **ca. 17 DM**, Hersteller: **Mattel GmbH**, 63303 Dreieich, Muster von: **Hersteller**.

Dem Dauerbrenner gehört natürlich die Ehre, als erstes auf den Spieltisch zu kommen. Eigentlich braucht man für etwas so Simples kaum eine eigene Schachtel, da wohl jeder von Euch ein Skatblatt zu Hause hat. Und doch ist Maumau mit Skatkarten noch kein richtiges UNO. Der Bestseller mit den knallbunten Karten hat das alte Prinzip um ein paar herrliche Gemeinheiten erweitert. Ob Oma, Klein-Erna oder die dressierte Katze von nebenan: Dieses Spiel beherrscht jeder nach ein paar Minuten. Es ist mit allem versehen, was ein spannendes Kartenspiel ausmacht: Kurzweil, Abwechslung, überraschenden Wendungen, der nötigen Portion Glück und einer guten Prise Schadenfreude.

UNO ist zu Recht ein Klassiker unter den Kartenspielen, der immer wieder nach Revanche verlangt.







▲ *Regeln stehen Kopf: Sticheln*



▲ *UNO: Gleiche Farbe? Gleiche Zahl? Oder ... grrr!*

STICHELN

von: **Klaus Paletsch**, für: **2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren**, VK-Preis: **ca. 18 DM**, Hersteller: **Amigo Spiele**, 63322 Rödermark, Muster von: **Hersteller**.

Kennt Ihr das auch? Spiele, bei denen man immer wieder sagt, "das ist ja so wie bei...", also alles alter Kaffee, alles bekannt? **Sticheln** ist anders. Hier muß man sich erst von allem Ballast befreien. Gegen jede Konvention kann man hier getrost vergessen, was man über Regeln im Kartenspiel zu wissen glaubt. Und dabei ist alles ganz einfach. Es gibt Karten mit den Werten 0 bis 14 in verschiedenen Farben. Nachdem alle Karten verteilt sind, muß sich jeder für eine Kartenfarbe entscheiden, die sogenannte Ärgerfarbe. Eine entsprechende Karte legt jeder Spieler vor sich aus. Der aufgedruckte Wert bringt bereits die ersten Minuspunkte.

Aber nun wird die erste Karte gespielt. Es ist alles erlaubt: Bedienen, Stechen, Abwerfen. Der Stich geht entweder – wenn nur Karten in einer Farbe gespielt wurden – an den Spieler mit dem höchsten Kartenwert,

oder – anderenfalls – an den, der den höchsten Trumpf spielt. Nach dem Ausspielen einer Startkarte sind automatisch alle anderen Kartenfarben Trumpffarben. Demnach wechselt die Trumpffarbe auch mit jeder neu ausgespielten Karte. Sind alle vierzehn Karten gespielt, endet die Runde. Karten in der Ärgerfarbe zählen den aufgedruckten Wert – aber minus! Für jede andere Karte gibt es einen Pluspunkt, unabhängig vom Wert.

Alles klar? Ich habe auch nach der ersten Erklärung nichts verstanden. Alle Konventionen mit einem Schlag über den Haufen geworfen. Fürchterlich. Aber nun gut! Sticheln von Klaus Paletsch ist absolut ungewöhnlich im seinem Ablauf. Ein turbulentes Ding, das sicher zu den besten Kartenspielen des Jahres zählt.



▲ *Willkommen in Los Angeles: Sunset Blvd.*

EN GARDE

von: **Reiner Knizia**, für: **2 Spieler ab 8 Jahren**, VK-Preis: **ca. 24 DM**, Hersteller: **Abacus Spiele**, 63303 Dreieich, Muster von: **Hersteller**.



Daß es Zweipersonenspiele gibt, ist kaum die Meldung wert. Eine wirkliche Besonderheit auf dem Spielemarkt bilden aber **Karten**spiele für zwei Personen. Nein, nicht von einer zünftigen Streitpatience soll jetzt die Rede sein, sondern gefragt sind taktisches Geschick, ein lockeres Handgelenk und genügend Kondition: Maske auf, Klinge in die Hand und ab auf die Planche. Spätestens jetzt sollte Euch alles klar sein: Um den Fechtsport geht es bei **En Garde**. Wie im richtigen Zweikampf müssen fünf Treffer bis zum Sieg gesetzt werden. Beide Fechtasse haben eine Spielfigur, die auf der Planche hin- und herbewegt werden kann. Fünf Karten stehen zur Verfügung, um vor- oder zurückzuziehen. Karte ausspielen, neue Karte nachziehen. Ist der Gegner auf Tuchfühlung, und würde er mit dem nächsten Zug erreicht, ist das Ausspiel ein Angriff. Dieser kann mit einer Karte des gleichen Werts abgewehrt werden; es dürfen aber auch jeweils mehrere Karten des gleichen Wertes zu Angriff und entsprechender Abwehr verwendet werden. Kann sich ein Spieler nicht verteidigen, verbucht der Gegner einen Treffer.

En Garde ist nicht nur durch das Material atmosphärisch sehr dicht, sondern kann auch spielerisch überzeugen. Schnell sollte man versuchen, bestimmte Werte zu sammeln, um bei einem Angriff stark genug zu sein. Doch wie war das noch mit den ganzen guten taktischen Hinweisen des Trainers? Im Wettkampf ist sowieso alles ganz anders. Also: Parade, Finte, En Garde... – die Planche wartet.



▲ *Fechtkampf einmal unblutig: En Garde*

SUNSET BLVD.

von: **Gunter Baars**, für: **2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren**, VK-Preis: **ca. 22 DM**, Hersteller: Salagames, Berlin, Muster von: **Fun Connection**, 13585 Berlin.

Finally welcome to L.A. Der **Sunset Boulevard** ruft – und mit ihm rufen die Stars. Der Auftrag ist klar. Vier Stars fotografieren und schnellstens zurück in die Redaktion. 48 Karten werden ausgebreitet: der Boulevard. Aus drei Würfeln läßt sich die beste Zahl wählen, und schon ist der Fuß auf Hollywoods berühmteste Straße gesetzt. Die Spielfigur wird gesetzt, die Karte, auf der sie stehenbleibt, umgedreht. Na, schon einen der vier Stars angetroffen?

Weiter geht's. Mit jedem Zug werden neue Karten und somit neue Stars aufgedeckt. Von jedem Star sind zwei Karten vorhanden. Trifft man auf eine von beiden, und ist die andere bereits aufgedeckt, wird die Figur auf eben diese andere Karte versetzt. So lassen sich schnell große Strecken zurücklegen – oder aber weite Umwege müssen in Kauf genommen werden, um wirklich noch das letzte Foto zu schießen. Wer den Boulevard als erster mit seinen vier Bildern wieder verläßt, gewinnt.

Gunter Baars' Sternenjagd bietet abwechslungsreiche Unterhaltung. Zunächst liegt die Spannung im Aufdecken der Karten, später sind die durch das Aufdecken beider Karten eines Künstlers entstandenen Wege von Bedeutung. Erinnerungen an Leiterspiele werden wach, in denen die Leitern mal hilfreich nach oben, mal sehr hinderlich nach unten führen. Nach Erledigung der Aufgabe gehört nicht nur Würfelglück, sondern auch eine Portion Übersicht zum Erfolg. ■

Rainer Scheer

1. Internationaler Comic-Salon Hamburg 1993

Sag's in Blasen

Vom 27. bis 30. Mai öffneten sich die Hamburger Deichtorhallen zum ersten Mal für den Internationalen Comic-Salon. Zahlreiche Verlage des In- und Auslands waren präsent, um ihre neuesten Produkte und die dafür verantwortlichen Künstler vorzustellen. Grund genug für uns, da doch mal vorbeizuschauen.

Für ein paar Tage verwandelte sich die Hafenstadt zur Comic-Stadt. Im Umfeld der Comic-Messe wurde die Gunst der Stunde von ortsansässigen Comic-Läden und Galerien genutzt, um mit zahlreichen Veranstaltungen dem Medium Comic die verdiente Aufmerksamkeit zu widmen. Die Hamburger Comic-Shops veranstalteten mit dem Comopoly auf der Reeperbahn quasi eine Parallelveranstaltung, bei der alle Comic-Freunde ausreichend Gelegenheit hatten, sich bei Signierstunden und Hearings über den aktuellen Stand der Szene zu unterrichten, auch ohne das Eintrittsgeld für die Deichtorhallen abdrücken zu müssen. Sonderausstellungen wie die Vernissage des italienischen Ausnahmekünstlers Lorenzo Matotti in der malerischen Speicherstadt oder die nicht jugendfreien Arbeiten von Alex Varenne, die im Erotic Arts Museum präsentiert wurden, gaben der ganzen Veranstaltung den kulturellen Rahmen.

Zentraler Angelpunkt der Comic-Messe war jedoch die Ausstellung in den Deichtorhallen – und da gab es einiges zu sehen.

Deutsche Verlage

Der erste Prominente, der uns über den Weg lief, war **Otto** der Ostfriese. Er stand in der Ottifanten-Sonderabteilung und machte Reklame für die neue Fernsehserie, die dieser Tage anläuft. Für die Produktion der Serie gibt das ostfriesische Allroundtalent allerdings nur noch den Namen her. Lizenzverkauf ist offenbar eine recht einträgliche Sache, und so wundert es keinen, daß uns in den nächsten Monaten "The Ottifants" als Konsolenspiel auf den Tisch flattern wird. Die Lizenzen für das Spiel hat Sega nämlich bereits in der Tasche.

Ein anderer Merchandising-Großmeister hat sich gerade selbständig gemacht. **Brösel** und Bruder Andy waren mit ihren Motorrädern und einem neuen Verlag namens **Achterbahn** erschienen, um den neuen Werner zu präsentieren. "Lehrjahre sind keine Herrenjahre" lautet der biedere Titel der diesmal komplett farbigen Stories um das biersaufende norddeutsche Original. Neben den üblicherweise recht gut gelungenen Chaosgeschichten um Motoren und Alk gibt es wieder ein abgeschlossenes Kapitel aus Werners Lehre. Meister Röhrich und Geselle Eckaaat laufen dem langnasigen Klempnerlehrling langsam aber sicher den Rang ab.

Der alte Drive von Werner ist jedoch irgendwo auf der Strecke geblieben. Die Stories wiederholen sich, und die Gags sind nicht mehr so bissig wie früher.



▲ *Das Mitbringen von Haustieren war eigentlich nicht erlaubt*

Am Stand des **Rotbuch** Verlags stellten Gerhard Seyfried und Ziska ihr neuestes Cyberpunk-Album vor. Bei seinem letzten Werk, "Future Subjunkies", hatte der Berliner Althippie ja mächtig einen Gang zugelegt und war von der intellektuellen Funny-Schiene auf die harten Sex-and-Crime-Stories der amerikanischen Vorbilder umgeschwenkt. Mal sehen, was daraus noch wird. Leseempfehlung!!

Comic-Gigant **Carlsen** hatte weniger aufregendes Material am Stand. Serienprodukte wie "Lindenstraße" oder "Rick Masters" konnten dem Besucher nur ein müdes Gähnen entlocken. Aber auch bei den Klassikern ist Carlsen präsent. Corben, Joost Swarte, Schultheiss, Ralf König, Möbius und Robert Crumb werden auch weiterhin zum Wohle des anspruchsvollen Heftchen-Freaks produziert. Einige von ihnen konnte man am Stand antreffen.

Empfehlenswerte Neuentdeckung bei Carlsen ist Jürgen Mick, der mit seinem Erstlingswerk "Candid" ein Fest für die Augen vorlegt. Grafiken, die qualitätsmäßig zwischen Little Nemo und Cadelo angesiedelt sind, sowie eine traumhafte Story machen das Album zur Pflichtlektüre.

Ehapa hat sein festes Standbein bei den Klassikern Micky Maus, Lucky Luke, Isnogud und Asterix sowie bei zahlreichen Einmal-gelesen-und-dann-vergessen-Heftchen, die uns Woche für Woche am Kiosk begegnen. Aber auch bei der anspruchsvollen Comic-Literatur macht der Großverlag langsam von sich reden. Mit

Enki Bilals "Äquatorkälte" zum Beispiel, dem dritten Teil der Alexander-Nikopol-Reihe, dürfte man einen Volltreffer gelandet haben. Für Sammler erscheint auch gleich die leinengebundene Luxusausgabe mit allen drei Bänden zusammengefaßt.

Als privaten Geheimtip kann ich auch noch die Sandman-Serie von Neil Gaiman sowie "Elektra lebt" von Miller und Varley weiterempfehlen. Die waren zumindestens im amerikanischen Original ein echter Hammer. Auch Schuiten, Pratt und Manara sind altbekannte Comic-Künstler, die immer wieder für eine Überraschung gut sind und bei Ehapa veröffentlichen.

Der **Alpha** Comic Verlag bietet mit seinen U-Comix und Schwermetall die am meisten verbreiteten Periodika für deutsche Comic-Fans an. Doch auch die Sonderhefte können sich sehen lassen, stellen sie doch in bezug auf Preis/Leistung derzeit noch die annehmbarste Möglichkeit dar, an ausgefallene Titel zu kommen. Leider sind viele Alben Zweitveröffentlichungen aus den Monatsheften, was wohl auch den niedrigen Preis erklären dürfte.

An Sensationen hielt Alpha in der Edition Kunst der Comics zumindest den Katalog zu den Sonderausstellungen Couleur Directe und Lorenzo Matotti parat. Schöne Bilder, aber keine Story. Fans, die gerne beweisen wollen, daß Comics durchaus Kunst sein können, finden hier jedoch ein schlagkräftiges Argument.

Ansonsten hatten Verlage wie **Splitter**, **Feest**, **Lappan** sowie **Schreiber und Leser**, die ja immerhin mit hervorragenden Autoren wie Liberatore und Cadelo glänzen, nichts Aufsehenerregendes mitgebracht. Darum geht's jetzt auch gleich zu internationalen Verlagen.

Internationale Verlage

Bei den Amerikanern präsentierte zum ersten Mal das relativ neue **Image**-Label seine Produkte. Todd McFarlane dürfte mittlerweile auch in der deutschen Comic-Szene ein Begriff sein, zeichnet er doch für das neue Erscheinungsbild der allseits beliebten Spiderman-Heftchen verantwortlich.

Todd entspricht so richtig dem amerikanischen Traum. Mit ein paar Scribbles unterm Arm bei Marvel beworben, die Spiderman-Serie mit völlig neuen Ideen und aufsehenerregenden Grafiken belebt, dadurch über Nacht zum Multimillionär und Superstar der amerikanischen Comic-Szene avanciert, schickt sich das junge Talent nun an, seinen früheren Arbeitgebern die Butter vom Brot zu nehmen. Für die Aufmacherserie "The Spawn" konnten Toddy und sein neuer Verlag namhafte Autoren gewinnen. Zumindest die ersten zehn Hefte sind von ausgezeichneten Leuten gemacht, haben durchgängig Präge- und Holo-Cover und stellen echte Schmuckstücke dar.

Malibu-Comics hat sich die Rechte an der Videospiel Serie Street Fighter gesichert und legte die ersten beiden Hefte vor. Die Heftchen im He-Man-Stil sind an und für sich ziemlich anspruchslose Vertreter der In-yer-Face-Stories, Fans sollten sich jedoch zumindest die beiden Startausgaben sichern.

DC motzt aufgrund der neuen Konkurrenz die normalen Heftchenserien mächtig auf. Mit Bloodlines wird eine neue feine Crossover-Serie vorgestellt, bei der sich die Helden des DC-Universums der Reihe nach mit notgelandeten Fremdorganismen rumschlagen dürfen. Furiosen Auftakt der Serie bildet das Lobo Annual #1 von Allan Grant. Viiiel Ultraviolence! Fortgesetzt wird das ganze dann in einer ganzen Reihe weiterer DC Annuals.

Die sehr erfolgreiche Lobo-Heftserie soll demnächst monatlich erscheinen, wird im Moment jedoch nicht mehr von Megastar Simon Bisley, sondern von Keith Giffen gezeichnet. Den Stories tut das jedoch keinen besonderen Abbruch, und Freunde des Main Man sollten weiterhin am Ball bleiben.

Bei **Marvel** gab's groß nichts Neues. Mit ein paar sehr schicken Trade-Paperbacks von Todd McFarlane und einer tollen Ausgabe von Web of Spider-Man (Maximum Carnage von Alex Saviuk/Terry Kavanagh) soll wohl auf Images neue Marktpräsenz geantwortet werden.

Thunder Strike ist ziemlich neu und die verschärfte Version des mächtigen Thor. Ultraviolence setzt sich bei den älteren Comic-Lesern immer mehr durch, und so hält auch Marvel mit Heavy Hitters ein neues Periodikum für die Fans von völlig überzogenem Splatter bereit.

Der japanische **Morning** Verlag (leider nicht mit mir verwandt!) hat mit seinem Akira eine regelrechte Animée- und Manga-Welle in Europa ausgelöst. Grund genug, eine deutsche Redaktion zu gründen und direkt vor Ort neue Absatzmärkte zu erschließen.

Naturgemäß kann der durchschnittliche Mitteleuropäer mit den von hinten nach vorn zu lesenden Heftchen wenig anfangen. Aber immerhin sind die Dinger teilweise spitze gezeichnet und haben nicht selten einen Umfang von mehreren tausend Seiten. Was es mit weiteren Veröffentlichungen auf sich hat, und wie fanatisch sich die Leser auf die bunten Heftchen stürzen, werden wir demnächst bei einem Besuch im neuen Verlag abchecken.

Viel Drumherum zum Thema Comics, jede Menge Sammelmaterial für eingefleischte Fans, Preise von einer Mark für ein Gummi-Marsupilami bis zum Hergé-Original für mehrere tausend Mark: Der Comic Salon bot für jeden etwas, ob er nun eingefleischter Comic-Fan oder kunstbegeisterter Glotzer sei. Selten waren in Deutschland so viele Vertreter der Groschenheftsubkultur auf einem Haufen, und selten konnte bisher das Dummnasen-Image, das den bunten Heftchen immer noch anhaftet, so überzeugend widerlegt werden. Freue mich schon aufs nächste Jahr – vielleicht sieht man sich. ■

tom

◀ Otto, wie er steht und guckt, ...

... Brösel, wie er fährt und schluckt, ... ▶

◀ ... Seyfried, wie er lebt und leibt, ...

... Ralf König, wie er malt und schreibt. ▶

◀ Domenica, von Alex Varenne gezeichnet ...

Das Alien-Monster, vom Wahnsinn gezeichnet ▶

◀ Der Typ ging völlig auffen Sack

Fantasy mit Format

ALLANDE 3: GAÈNN

Hardcover-Überformat, 48 Seiten vierfarbig, VK-Preis: 22,80 DM, erschienen beim Splitter Verlag, München.

Gaènn ist der dritte Teil einer auf mehrere Bände angelegten Fantasy-Geschichte: Nachdem der Elfe Atride (hat nichts mit Arthritis zu tun) in den beiden vorangegangenen Teilen sein Volk aus der Versklavung befreit hat, kehrt jetzt wieder Ruhe in Allande ein. Atrides Frau gebar ihm einen Sohn namens Gaènn.



Aber der Frieden sollte nicht ewig dauern, jedenfalls nicht, solange Ishtar, der schwarze Dämon, noch lebt. Erst widerwillig, dann aus Einsicht, machen sich Atride, sein Sohn und einige treue Gefährten auf den Weg, das Böse zu vernichten.

Der spanische Autor und Zeichner Patrice Garcia verwendet für die Strukturierung seiner Geschichte viele klassische Fantasy-Merkmale: Gut gegen Böse, geheimnisvolle Mächte, Magie und Mystik, Schwerter, Kampf, fremdartige Wesen und Landschaften, eingeschlossen in eine grenzenlose Welt. Garcia hat ein gutes Gefühl für das Zusammenspiel dieser Themen und verwebt sie geschickt mit seinen eigenen Ideen.

Die Zeichnungen haben mehr zu bieten als eine Geschichte: Jedes Bild für sich ist ein kleines Kunstwerk. Leider sind einige Seiten lediglich in Rot oder Grün gehalten, was den fantastischen Abbildungen einiges an Wirkung nimmt. Trotzdem ist die allgemeine Aufmachung des Bandes im Hardcover-Überformat, mit Vorsatzpapier und extrem gutem Hand-Lettering, das den Charakter der Geschichte noch einmal unterstreicht, bemerkenswert. ■

Reinhard Schmidt

Rache aus der Vergangenheit

DIE KATHEDRALE

gebunden, 326 Seiten, VK-Preis: 42 DM, erschienen bei Herbig, München, ISBN 3-7766-1795-0.

Wir befinden uns in Schönau im Jahre des Herrn 1992 – genauer gesagt, in den Gewölben der altehrwürdigen Kathedrale, wo wir die Bekanntschaft von Frank Merino machen. Der hält sich aus dienstlichen Gründen in der Stadt auf und nutzt die Gelegenheit, einer Besuchergruppe auf ihrem Rundgang durch das Gotteshaus beizuwohnen.

Unterwegs jedoch seilt Frank sich ab und erkundet auf eigene Faust die Örtlichkeiten. Plötzlich gesellt sich eine weitere Person dazu: Daniela Freundt, kurz Dani, eine alte Bekannte, die er seit seiner Schulzeit nicht mehr gesehen hat. Damals hatte er ein etwas gespanntes Verhältnis zu ihr, doch aus dem kleinen Mädchen ist eine junge, hübsche Dame geworden. Sehr hübsch sogar, wie sich Frank insgeheim eingestehen muß.

Dani ist es, die ihn auf eine geheimnisvolle Schriftrolle aufmerksam macht, die sie in einer Wandnische entdeckt hat. Gemeinsam schaffen sie es, den Brief herauszunehmen und zu entziffern. Offensichtlich ist es ein Schreiben aus dem 15. Jahrhundert. Anscheinend hat es mit dieser Kathedrale seine besondere Bewandtnis.

Nach einer Weile fällt den beiden auf, daß sie keine Stimmen der anderen Besucher mehr hören. Als sie zum Hauptausgang gelangen, stellen sie fest, daß sie eingeschlossen wurden. Und das nicht nur für einige Stunden, sondern über das ganze Wochenende! Was also sollen Mann und Frau – allein in einer Kathedrale – so lange tun?



Genau! Sie versuchen, weitere Informationen zu finden. Und es bleibt nicht nur beim Versuch, sondern sie entdecken nach und nach die ganze Wahrheit. Ein gewisser Victor Paz hat sechs Schrecknisse installiert, die am Tage der Weihe der Kathedrale eintreten sollen – mit fürchterlichen Folgen. Und schlimmer: Das Ereignis wiederholt sich in bestimmten Abständen – der nächste Termin ist, wie die beiden erschrocken ausrechnen, am übernächsten Tag!

Mehr möchte ich an dieser Stelle nicht verraten. Vielmehr gehe ich auf die Unterschiede zum erfolgreichen Computerspiel *Die Kathedrale* ein. Autor **Harald Evers** hat die ehemals 15 Schrecknisse *(je fünf in drei verschiedenen Jahren)* zum Teil komprimiert, teilweise aber auch weggelassen, was der Spannung indes keinen Abbruch tut. Im Gegenteil: Die Story um eine alte Rache ist von einer so verblüffenden atmosphärischen Dichte, daß es mir schwerfiel, das Buch vor dem Ende aus der Hand zu legen.

Der ständige Wechsel zwischen Realität und Wahnvorstellungen verlangt von den Lesern hohe Konzentration, wollen sie der Handlung folgen.

Wer das Computerspiel nicht kennt und demzufolge keine Vorinformationen besitzt, wird mit noch größerem Interesse lesen. Vor allem das Ende dürfte für eine Riesenüberraschung sorgen.

Die Kathedrale ist zweifelsohne eine überaus spannende Geschichte, die man am besten nachts bei Kerzenschein lesen sollte. Und faßt Harald Evers eines Tages den Entschluß, sich nur noch der Schriftstellerei zuzuwenden, so ist es zwar ein Verlust für uns Computerfans, aber auch ein deutlicher Gewinn für Leseratten. Den Beweis hat er mit diesem Buch angetreten. ■

kate

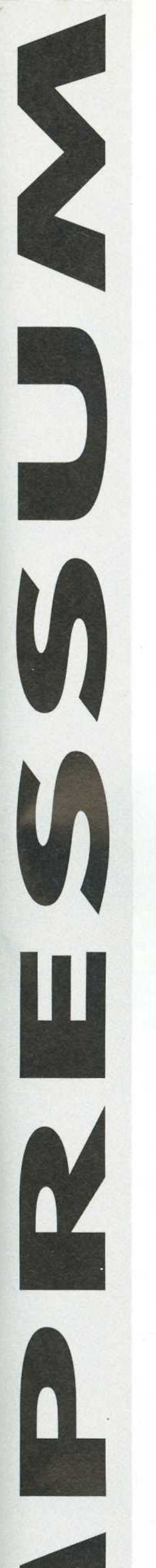


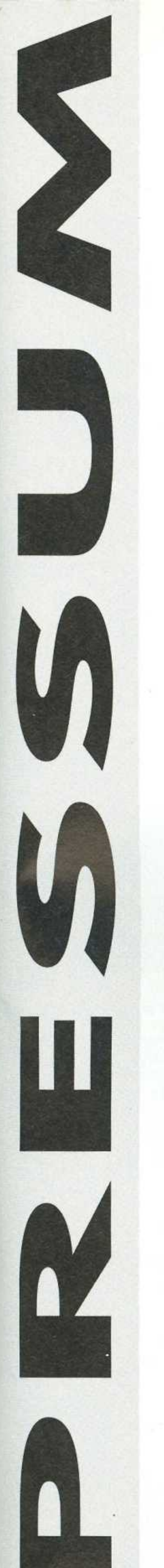
☆ ☆ ☆ ASM 8/93 ☆ ☆ ☆

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	A-Train Construction Set (PC)	7/93	129	Konv.
	Abandoned Places 2 (AM)	7/93	88	Adventure
	Action in New York (NES)	7/93	43	Action
	Addams Family (SNES)	6/93	50	Action
	Adi 2 Anglais (PC)	5/93	124	Education
	Alien 3 (GB)	4/93	134	Konv.
	Aliens vs. Predator (SNES)	4/93	130	Action
*	All-Star Challenge 2 (GB)	7/93	107	Simulation
	Alter Ego (PC)	6/93	58	Oldie
	Amazon (PC)	2/93	52	Adventure
	Ambermoon (AM)	5/93	94	Preview
	Ambush at Sorinor (PC)	7/93	90	Preview
	Another World (MD)	4/93	135	Konv.
	Arabian Nights (AM)	3/93	41	Preview
*	Arabian Nights (AM)	7/93	38	Action
*	Arcades Revenge (SNES)	7/93	50	Action
	Archer MacLeans Pool... (AM)	1/93	90	Sport
	Ariel the little Mermaid (MD)	4/93	131	Action
	Armour Geddon (PC)	4/93	99	Konv.
	Art of Fighting (NG)	2/93	133	Action
	Assassin (AM)	1/93	24	Action
*	Asterix (GB)	7/93	17	Action
	AV-8B Harrier Assault (PC)	1/93	108	Preview
	AV-8B Harrier Assault (PC)	2/93	110	Simulation
	Avenging Spirit (GB)	6/93	46	Action
	B 17 - Flying Fortress (AMIGA)	6/93	102	Konv.
	Banana Prince (NES)	6/93	91	Action
	Barbie (GB)	5/93	40	Action
	Batman Returns (GG)	4/93	16	Action
	Batman Returns (MD)	4/93	17	Action
	Batman Returns (PC)	4/93	15	Adventure
	Battlechess 4000 (PC)	3/93	128	Simulation
*	Battleship (GB)	7/93	97	Strategie
	BC Kid (GB)	4/93	134	Konv.
	Beavers (AM)	7/93	42	Action
	Best of the Best (SNES)	3/93	137	Konv.
	Best of the Best-Champ. (GB)	4/93	134	Konv.
	Betrayal at Krondor (PC)	7/93	54	Preview
	Bible Builder (PC)	5/93	125	Education
*	Bill's Tomato Game (AM)	1/93	18	Action
	Bio Hazard Battle (MD)	2/93	134	Action
	BlackJack für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Blues Brothers (SNES)	6/93	52	Action
	Body Blows (AMIGA)	6/93	40	Action
	Bomb Jack (GB)	1/93	134	Action
	Bomber Man '93 (EN)	3/93	132	Action
	Bunny Bricks (AM)	1/93	38	Action
	Buzz Aldrin's Race... (PC)	6/93	60	Adventure
*	Campaign (PC)	1/93	106	Simulation
*	Campaign (AM)	2/93	106	Konv.
*	Campaign (ST)	3/93	127	Konv.
	Captive (PC)	2/93	51	Konv.
*	Car & Driver (PC)	1/93	36	Action
	Chakan (MD)	4/93	127	Action
	Championship Pro Am (MD)	7/93	53	Action
*	Chess Maniac 5 Billion... (PC)	7/93	92	Strategie
	Chester Cheetah (SNES)	4/93	129	Action
	Chuck Rock (SNES)	3/93	138	Konv.
*	Chuck Rock II (AMIGA)	6/93	22	Action
*	Civilization (MAC)	5/93	107	Konv.
	Cobra Mission (PC)	2/93	58	Adventure
	Cohort II (AM)	7/93	130	Konv.
	Cohort II (PC)	7/93	94	Strategie
*	Comanche (PC)	1/93	6	Simulation
	Conquered Kingdom (PC)	2/93	103	Strategie
	Contraptions (PC)	3/93	25	Action
	Coolworld (AM/C64)	3/93	40	Action
	Crazy Cars III (PC)	3/93	39	Konv.
	Creatures (AM)	2/93	40	Action
	Creepers (PC)	5/93	102	Strategie
*	Curse of Enchantia (AM)	2/93	58	Konv.
	Cyber Space (PC)	4/93	50	Adventure
	Cyberrace (PC)	4/93	41	Preview
*	Cytron (AM)	1/93	40	Action
	D-Day (PC)	1/93	100	Strategie
	Dalek Attack (AM)	5/93	46	Action
*	Darkseed (AM)	5/93	57	Konv.
	Darkwing Duck (GB)	6/93	53	Action
	Das Imperium schl. zurück (GB)	4/93	132	Preview
	Daughter of Serpents (PC)	2/93	46	Adventure
	Day of the Tentacle (PC)	1/93	44	Preview
	Death Duel (MD)	1/93	130	Action
	Deluxe Trivial Pursuit (PC)	3/93	106	Strategie
*	Desert Strike (AM)	7/93	128	Konv.
*	Desert Strike (SNES)	1/93	134	Action
	Die Hard II (PC)	1/93	39	Konv.
	Diggers (AM)	3/93	105	Preview
	Dino City (SNES)	6/93	47	Action
	Dino Worlds (AM)	7/93	46	Preview
	Dogfight (PC)	5/93	24	Preview
	Dogfight (PC)	7/93	106	Simulation
	Double Dragon III (PC)	1/93	39	Konv.
*	Dr. Franken (GB)	1/93	132	Action
	Dracula (AM)	5/93	96	Preview
	Dragon's Lair III (AM)	4/93	25	Action
	Dune II (PC)	1/93	96	Preview
*	Dune II (PC)	3/93	102	Strategie
	Dusk of the Gods (PC)	2/93	48	Adventure
	Dynatech (PC)	3/93	104	Strategie
	E.O.B. III: Assault on... (PC)	7/93	58	Adventure
	Ecco the Dolphin (MD)	3/93	133	Action
	El-Fish (PC)	7/93	104	Simulation
	Elf (PC)	3/93	39	Konv.
	Elisabeth I. (PC)	6/93	90	Preview
	Elvira II (C64)	2/93	57	Konv.
	Elysium (PC)	2/93	111	Simulation
	Entity (AM)	2/93	22	Preview
	Entity (AM)	5/93	43	Action
	Erben des Throns (AM)	4/93	102	Konv.
	Eric the Unready (PC)	4/93	46	Adventure
	Euro Soccer (PC)	4/93	93	Sport
*	F15 Strike Eagle III (PC)	2/93	104	Simulation
*	Fallen Empire (PC)	7/93	128	Konv.
	Fatal Strokes (AM)	4/93	22	Action
	Fatty Bear's Birthday... (PC)	7/93	91	Preview
	Fields of Glory (PC)	7/93	141	Preview
	Final Fantasy Mystic Q. (SNES)	1/93	127	Action
	Fire Force (AM)	2/93	39	Action
	Firehawk (AM)	7/93	135	Action
	First Samurai (PC)	1/93	39	Konv.
*	Flashback (AM)	7/93	60	Adventure
	Flies – Attack on Earth (PC)	3/93	44	Preview
	Flintstones: King Rock... (GB)	6/93	44	Action
	Fly Harder (AM)	1/93	22	Preview
	Formula One Grand Prix (PC)	1/93	108	Preview
*	Formula One Grand Prix (PC)	2/93	92	Konv.
	Frankenstein (AM)	1/93	22	Preview
*	Freak Out (PC)	7/93	100	Strategie
	Freddy Pharkas (PC)	4/93	55	Preview
	Frogger (Atari 400)	7/93	131	Oldie
	Front Page Sports (PC)	2/93	90	Sport
	G-Loc Air Battle (MD)	7/93	108	Simulation
	George Foreman's KO... (MD)	7/93	107	Simulation
	Giana Sisters (C64)	4/93	91	Oldie
*	Gobliins 2 (PC)	1/93	46	Adventure
*	Gods (SNES)	4/93	135	Konv.
	Godzilla (GB)	6/93	46	Action
	Grail Quest	6/93	61	Adventure
	Gravis Ultrasound (PC)	2/93	88	Hardware
	Gunship 2000 (AM)	1/93	110	Simulation
*	Hannibal (PC)	4/93	98	Strategie
	Hardball III (MD)	7/93	109	Simulation
	Harrier Jump Jet (PC)	1/93	104	Simulation
*	Hexuma (AM)	2/93	51	Konv.
	Hired Guns (AM)	4/93	52	Preview
	History Line 1914-1918 (PC)	1/93	98	Strategie
	Home Alone (MD)	6/93	51	Action
	Home Alone 2 (GB)	2/93	135	Action
*	Human Race Jurassic L. (AM)	7/93	48	Action
	Humans (PC)	2/93	43	Konv.
*	INCA (PC)	2/93	6	Action
	Incredible Crash Dummies (GB)	6/93	53	Action
	Indiana Jones IV (AM)	4/93	54	Konv.
*	Indiana Jones IV (MAC)	4/93	54	Konv.
	Indy 4 – Action Game (AM)	2/93	42	Konv.
	Indy 4 – Action Game (PC)	2/93	42	Action
	Indy 4 – The Action Game (ST)	3/93	39	Konv.
	International Rugby Ch. (PC)	6/93	101	Preview
	Ishar II (PC)	5/93	93	Preview
	Jaki Crush (SNES)	4/93	128	Action
	James Bond (MD)	5/93	23	Preview
*	James Bond - The Duel (MD)	6/93	17	Action
	James Pond 2 (AM)	4/93	23	Preview
	James Pond 3 (AM)	7/93	47	Preview
	Jennifer Capriati (MD)	2/93	132	Sport
*	Jimmy Connors (SNES)	2/93	132	Sport
	John Madden Football '93 (MD)	3/93	134	Sport
	John Madden Football'93 (SNES)	3/93	138	Konv.
	Jonathan (AM)	5/93	55	Adventure
	KGB (AM)	4/93	54	Konv.
	Kid Pix (PC)	4/93	114	Education
	Kyrandia 2	7/93	141	Preview
	Land of Illusion (MD)	7/93	53	Action
	Lands of Lore (PC)	7/93	141	Preview
	Landstalker (MD)	3/93	131	Adventure
	Leeds United (AM)	3/93	106	Strategie
	Leeds United (PC)	7/93	130	Konv.
	Legend of Cranog (PC)	7/93	56	Preview
*	Legend of Kyrandia (AM)	2/93	58	Konv.
	Legend of Myra (PC)	6/93	44	Action
*	Lemmings (GB)	5/93	110	Konv.
*	Lemmings 2 (AM)	4/93	104	Strategie
	Lethal Weapon (AM)	3/93	24	Action
	Lethal Weapon (GB)	7/93	130	Konv.
	Lethal Weapon (PC)	5/93	45	Konv.
	Lethal Weapon (SNES)	6/93	48	Konv.
	Lethal Weapon (ST)	3/93	24	Konv.
	Links CH.C.: Pinehurst (PC)	6/93	102	Simulation
*	Links Course Disk (PC)	3/93	101	Sport
*	Lionheart (AM)	3/93	22	Action
	Litil Divil (PC)	7/93	140	Preview
	Looney Tunes (GB)	1/93	132	Action
	Lords of Time (AM)	2/93	54	Adventure
*	Lost Secret o.t. Rainf. (PC)	4/93	48	Adventure
	Lotus Turbo Challenge (MD)	2/93	137	Konv.
	M.U.L.E. (C64/Atari 800)	5/93	106	Oldie
*	Magical Quest (SNES)	2/93	126	Action
	Maniac Mansion (AM)	1/93	60	Oldie
	Maniac Mansion (NES)	6/93	59	Konv.
	Mario is missing (PC)	3/93	116	Education
*	Mario Teaches Typing (PC)	6/93	104	Education
	Max (GB)	6/93	50	Action
	McDonaldland (ST)	7/93	129	Konv.
*	Mega Lo Mania (MD)	4/93	135	Konv.
	Michael Jordan in Flight (PC)	4/93	92	Preview
*	Mick and Mack (MD)	4/93	126	Action
*	Might & Magic III (Mac)	7/93	127	Konv.
*	Might and Magic IV (PC)	1/93	42	Adventure
	Monster Bash (PC)	7/93	23	Action
	Motörhead (AMIGA)	2/93	24	Action
	Motörhead (ST)	2/93	43	Konv.
	Muhammad Ali (MD)	4/93	131	Action
	Murder o. t. Mississippi (C64)	3/93	97	Oldie
	N. Mansell's W.C. (AMIGA 1200)	6/93	102	Konv.
	NCAA Basketball (SNES)	1/93	130	Sport
*	NFL Sports Talk '93 (MD)	1/93	128	Sport
	NHLPA Hockey '93 (SNES)	2/93	137	Konv.
	Nick Faldo's Ch. Golf (AM)	3/93	100	Sport
	Nick Faldo's Golf (C64)	4/93	93	Konv.
	Nicky Boom (PC)	4/93	40	Konv.
	Nicky Boom (ST)	4/93	40	Konv.
	Nigel Mansell's World... (AM)	1/93	88	Sport
	Nigel Mansell's World... (PC)	7/93	130	Konv.
	Nippon Safes Inc. (AM)	7/93	87	Preview
	No Greater Glory (AM)	4/93	102	Konv.
*	Out of this World (SNES)	3/93	138	Konv.
	Outlander (MD)	7/93	40	Action
	Outlander (SNES)	7/93	130	Konv.
	Paint and Create	6/93	105	Education
*	Parasol Stars (GB)	6/93	51	Konv.
	Phalanx (SNES)	1/93	128	Action
	Piracy on t. High Seas (AM)	2/93	56	Adventure
	Pirates! Gold (PC)	7/93	93	Preview
*	Populous (GB)	6/93	100	Simulation
*	Populous II (PC)	3/93	105	Konv.
	Predator 2 (GG)	7/93	44	Action
	Premier Manager (AM)	1/93	89	Preview
	Puggsy (MD)	7/93	52	Preview
*	Putt-Putt joins... (PC)	5/93	91	Adventure
	Quaak / Bubble's World (PC)	7/93	47	Action
	Ragnarok (AM)	4/93	99	Konv.
	Ragnarok (PC)	4/93	99	Strategie
	Rags to Riches (PC)	7/93	99	Preview
	Rampart (AM)	2/93	103	Konv.
	Rampart (GB)	6/93	48	Konv.
	Rampart (ST)	2/93	103	Konv.
	Reach for the Skies (AM)	7/93	129	Konv.
	Reach for the Skies (PC)	1/93	110	Simulation
	Ringworld (PC)	4/93	18	Preview
*	Ringworld: Revenge of... (PC)	5/93	8	Adventure
	Risky Woods (PC)	4/93	40	Konv.
	Road Runner's (SNES)	2/93	127	Action
	Robin Hood (GB)	4/93	133	Action
	Robocod 2 (SNES)	7/93	140	Preview
	Robocop 3 (PC)	4/93	40	Konv.
	Rocket Knight Adventure (MD)	6/93	43	Preview
	Rolo to the Rescue (MD)	4/93	128	Action
	Sabre Team (AM)	1/93	93	Strategie
	Sensible Soccer V. 1.1 (AM)	1/93	88	Sport
	Shadow of the Comet (PC)	1/93	52	Preview
*	Shadow of the Comet (PC)	4/93	6	Adventure
	Shadow President (PC)	4/93	105	Strategie
	Shadoworlds (AM)	3/93	46	Adventure
	Shanghai II (SNES)	6/93	91	Konv.
*	Shinobi 2 – The Silent... (GG)	3/93	133	Action
	Sim Earth (PC)	2/93	106	Konv.
	Simon the Sorcerer (PC)	7/93	62	Preview
	Sink or Swim (AM)	1/93	38	Preview
	Skat '92 (PC)	6/93	87	Strategie
*	Skat 2010 für Windows (PC)	6/93	87	Strategie
	Sleepwalker (AM)	5/93	48	Action
	Sleepwalker (AMIGA 1200)	6/93	48	Konv.
	Sleepwalker (PC)	7/93	130	Konv.
	Snack Zone (PC)	7/93	142	Action
	Snapdragon (PC)	5/93	124	Education
	Soccer Kid (AM)	3/93	41	Preview
	Solar Winds	7/93	23	Action
*	Sonic 2 The Hedgedog (SM)	2/93	125	Action
	Space Hulk (PC)	2/93	98	Preview
*	Space Quest V (PC)	5/93	52	Adventure
	Spaceward Ho! (PC)	4/93	103	Strategie
	Spider Man & X-Men (SNES)	4/93	130	Action
	Spider-Man (GG)	7/93	43	Action
	Spider-Man: Return of... (GG)	7/93	44	Action
	Star Control II (PC)	3/93	42	Adventure
	Star Wars (GB)	3/93	16	Action
	Streets of Rage (GG)	4/93	135	Konv.
*	Streets of Rage 2 (MD)	3/93	136	Action
*	Strike Commander (PC)	7/93	10	Simulation
	Stunt Island (PC)	3/93	126	Simulation
*	Subtrade (AM)	5/93	132	Strategie
	Super Buster Bros. (SNES)	3/93	138	Konv.
	Super Cauldron (PC)	4/93	24	Action
	Super Double Dragon (SNES)	6/93	24	Action
*	Super Mario Land 2 (GB)	2/93	136	Action
	Super Off Road (SNES)	7/93	129	Konv.
*	Super Space Invaders (GG)	7/93	126	Konv.
	Super Star Wars (SNES)	4/93	125	Action
*	Super Strike Eagle (SNES)	7/93	110	Simulation
	Super Strike Gunner (SNES)	6/93	24	Action
	Super Swiv (SNES)	2/93	127	Action
	Super Turrican (NES)	2/93	137	Konv.
*	Superfrog (AMIGA)	6/93	53	Action
	T2 – The Arcade Game (MD)	3/93	132	Action
	Tale Spin (MD)	4/93	127	Action
	Task Force 1942 (PC)	1/93	105	Simulation
	Tearaway Thomas (AM)	5/93	47	Action
	Tegel's Mercenaries (PC)	5/93	100	Strategie
*	The Ancient Art of War (PC)	1/93	99	Strategie
	The Chaos Engine (AM)	3/93	20	Action
*	The Complete Chess System (PC)	4/93	106	Simualtion
	The Cool Croc Twins (C64)	1/93	39	Konv.
	The Cool Croc Twins (C64)	4/93	40	Konv.
	The Game of Life (PC)	4/93	108	Simulation
*	The Greatest (AM)	5/93	113	Strategie
	The Hunt for Red October (SNES)	5/93	110	Strategie
	The Incredible Machine (PC)	3/93	107	Strategie
*	The Legacy (PC)	1/93	50	Adventure
	The Legend of Myra (PC)	2/93	102	Preview
	The Lost Kingdoms (PC)	5/93	95	Preview
	The Lost Vikings (PC)	7/93	98	Preview
	The Magic Candle III (PC)	3/93	47	Adventure
*	The Terminator 2029 (PC)	1/93	15	Action
*	Tiny Toon Adventures (MD)	5/93	42	Action
	Tiny Toon Adventures (NES)	1/93	134	Action
	Tiny Toon Adventures (SNES)	3/93	135	Action
	TMHT – The Hyperstone... (MD)	5/93	45	Konv.
	Tom & Jerry (SNES)	7/93	49	Action
	Tom Landry Football (PC)	7/93	100	Strategie
*	Tony La-Russa Baseball II (PC)	6/93	101	Simulation
	Transarctica (AMIGA)	6/93	91	Konv.
	Transarctica (PC)	4/93	96	Strategie
	Trip World (GB)	6/93	23	Action
	Tristan Pinball (PC)	5/93	114	Simulation
	Trivial Pursuit (SM)	2/93	137	Konv.
	Troddlers (AM)	1/93	20	Action
*	Trolls (AM)	3/93	22	Konv.
*	Trolls (PC)	3/93	23	Action
*	Ultima Underworld 2 (PC)	3/93	6	Adventure
*	Ultima VII - Part 2 (PC)	6/93	6	Adventure
	Uncharted Waters (MD)	3/93	134	Action
	Universal Soldier (GB)	6/93	52	Action
	Unlimited Advantures (PC)	6/93	130	Tools
	Valhalla (PC)	3/93	51	Adventure
	Veil of Darkness (PC)	3/93	50	Preview
*	Veil of Darkness (PC)	6/93	54	Adventure
	Video Master (AM)	2/93	89	Hardware
	Video Poker für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Wacky Funsters (PC)	4/93	20	Action
	Waxworks (AM)	3/93	48	Konv.
	Wayne Gretzky Hockey 3 (PC)	1/93	86	Sport
	Ween (AM)	3/93	48	Konv.
*	Ween (ST)	4/93	54	Konv.
*	Whale's Voyage (AM)	4/93	44	Adventure
	Whale's Voyage (PC)	1/93	48	Preview
	Wing Commander (AM)	4/93	108	Konv.
	Wing Commander (SNES)	2/93	134	Simulation
	Wiz'N'Liz (MD)	7/93	52	Preview
	Wolfen (AM)	5/93	123	Adventure
	Woody's World (AMIGA)	6/93	42	Action
	Wordtris (PC)	4/93	102	Strategie
	World Class Leaderboard (MD)	7/93	109	Simulation
*	World of Illusion (MD)	1/93	131	Action
	WWF Super Wrestlemania (MD)	3/93	137	Konv.
	X-Wing (PC)	3/93	18	Preview
*	X-Wing (PC)	5/93	20	Action
	Xenobots (PC)	5/93	112	Simulation
*	Xenon II (GB)	1/93	134	Action
	Yab! (PC)	6/93	103	Action
	Zak McKracken (AM)	2/93	60	Oldie
	Zone 66 (PC)	6/93	103	Action
*	Zool (PC)	6/93	51	Konv.
	Zyconix (AM)	1/93	24	Action
	Zyconix (PC)	3/93	39	Konv.

Legende:

AL	=	Atari Lynx
AM	=	Amiga
Archi	=	Archimedes
EN	=	PC Engine
GB	=	Game Boy
GG	=	Game Gear
Konv.	=	Konvertierung
MD	=	Mega Drive
NG	=	Neo Geo
PC	=	IBM-Kompatible
SM	=	Sega Master System
SNES	=	SuperFamicon/SuperNES
ST	=	Atari ST



Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Redaktion
Thomas Baum (tmb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Andreas Lober (al), Arndt Grass, Boris Theodoroff, Carsten Trapp, Derek dela Fuente (DDF), Harald Evers, Jürgen Borngießer, Michael Nicklis, Michael Suck (msu), Peter Braun, Rainer Scheer, Reinhard Schmidt, Richard Leiser (rl), Tenja Laufenberg (tl), Ulrich Schmitz, Vera Brinkmann.

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Layout
Annette Braun (verantw.)

Titel
Thomas Thiel

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (DDF)

Anzeigenleitung
Anja Seiler, Tel.: (05651) 92 91 15

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Anja Seiler Tel.: (05651) 92 91 15
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 92 91 17

Anzeigenverwaltung
Sibylle Schwanz, Tel.: (0 56 51) 92 91 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Satz/Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 34266 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60), Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 929 - 104

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG, Postfach 1870, 37258 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 0, Telefax (0 56 51) 929 - 144
Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 929-142
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

INHALT 100 % ELEMENTARCHLOR-** FREI ** GEBLEICHT!

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 929 - 115, Telefax (0 56 51) 929 - 144

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

ISSN 0933-1867

IVW



Hannibal (ASM 4/93, Starbyte)
Lösung: 218 v. Christus
1. Preis: Reise nach Tunesien
Christopher Quandt, 2000 Hamburg 60

2. - 5. Preis: Je ein Softwarepaket
Roman Golinski, 2300 Kiel 1
Jens Meinek, 8710 Kitzingen
Michael Lübbe, 2857 Langen
Nico Perrefort, 4432 Gronau-Epe

schriftlich benachrichtigt.

James Bond (ASM 6/93, Domark)
Lösungen: 1. Commander, 2. Jaws, 3. Dr. McCoy, 4. Unheimliche Begegnung der 3. Art, 5. Sergeant Pepper.
1. Preis: Die James Bond-Video Collection + Spiel + CD
Stephan Kronenberg, 5100 Aachen

Die Gewinner der Spiele und der CDs werden schriftlich benachrichtigt.





Generalkarte

Sicherlich wird es Ihnen nicht entgangen sein, daß seit 01.07.1993 die neuen Postleitzahlen gelten. Wir bitten Sie daher, uns Ihre neuen Postleitzahlen mitzuteilen, damit auch Sie in unserer Generalkarte mit Ihrer aktuellen Adresse zu finden sind.

Die geänderte Anschrift mit der neuen Postleitzahl schicken Sie bitte an folgende Adresse:

TRONIC-Verlag
GmbH & Co. KG
z. H. Frau Schwanz
Postfach 18 70
37258 Eschwege

10000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

20000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 20000 Hamburg 76, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61).*
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

30000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 3110 Uelzen, Tel.: (0581/5006).

40000
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680494.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375.

50000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02361) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 425566.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

60000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
A.U.D.I.O.S., Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 6070 Langen 1, Tel.: (06103) 52365.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 6108 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114.

70000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.

80000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

90000
GROß ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

Inserentenverzeichnis

BYE & BUY ◀ THE NEXT ...

... in der 9·93

Take care

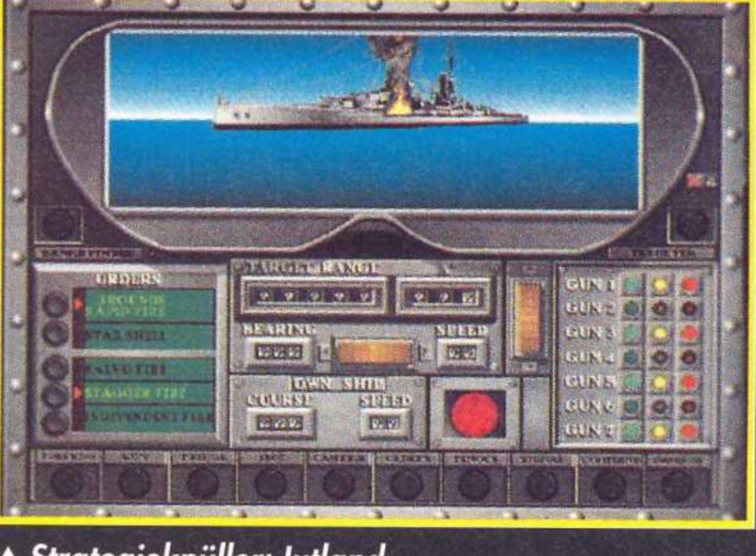
▲ Rollenspieler aufgepaßt: ISHAR II ist im Anrollen

Also Folks, die Sache läuft ganz einfach. Am 9. August stürmt Ihr den nächstbesten Kiosk, knallt 7,50 Deutschmark auf den Tisch und sagt die zwei magischen Worte "Eine ASM". Yeah, geschnallt? Logisch, Ihr wollt wissen, was da so alles drinsteht. Bekommt Ihr jetzt brühwarm aufgetischt. Außer 'ner verdammten Menge blöder Sprüche haben wir uns die endgültige Fassung von Ishar II angesehen. Erste Eindrücke gibt es auch von Westwoods Abenteuerer-Saga Lands of Lore. Während Carmen Sandiego im All rumflitzt und Fährtensucher abschüttelt, haben wir uns das Game dazu angesehen. Des weiteren: Strategie zur See mit Jutland und Harpoon Designer Series II. Zur Data Disk 2 des Blue-Byte-Knallers Battle Isle gibt's eine ausführliche Spielbegleitung. Starbyte schickt sich mit Bazooka Zoo und "Indiziert" ins Rennen um die Marktanteile. Mac-User kommen jetzt mit unseren Mac-Game-Special auf ihre Kosten. Shadowrun wird gerade auf dem SuperNES spielbar, und Ballistic Diplomacy soll suchtgefährdend sein. Was denn? War das alles für 7,50 Mark? Nee Leute, da kommt noch mehr – ist doch klar, oder? Beliebte Rubriken wie das Feedback, der Secret Srevice, Preisausschreiben und der neueste Klatsch aus der Chaoten-Redaktion erwarten Euch ebenfalls.



▲ Shadowrun fürs SuperNES

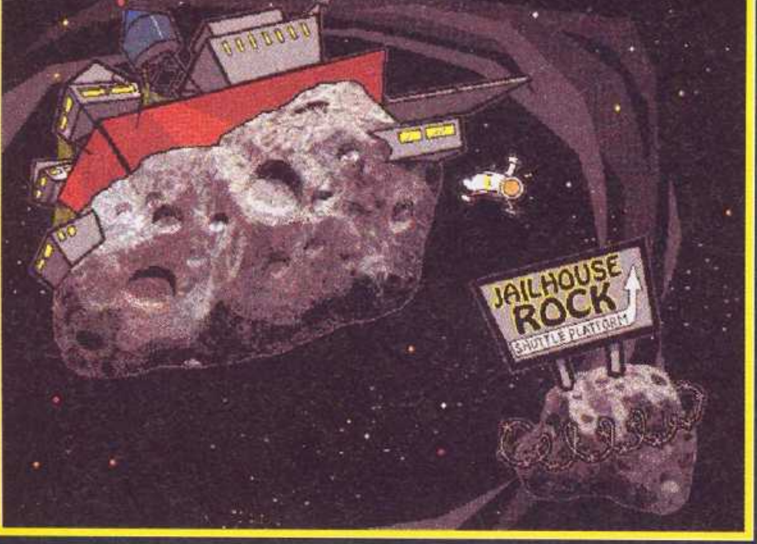
Nu' is' aber Ende im Gelände. Uns ist es völlig egal, was Ihr mit dem Rest von Eurer Kohle macht, aber die 7,50 gehen am 9. August an uns. Der Neunte soll übrigens ein Montag sein – sagen die Meterologen. Nach der Klimakatastrophe wäre doch eine Kalenderkatstrophe 'ne bärige Nummer. Laßt Euch die Sonne auf den Bauch scheinen und nicht die Laune verderben. In vier Wochen sind wir wieder da.



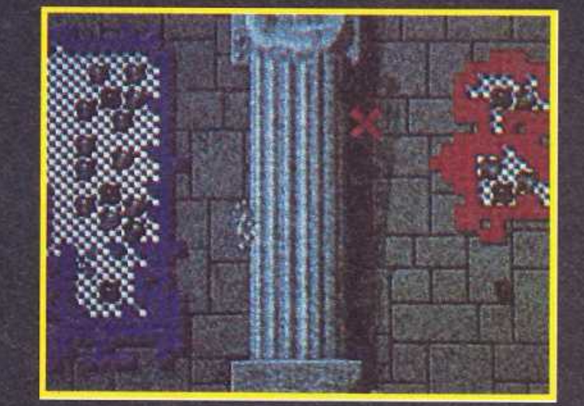
▲ Strategieknüller: Jutland



▲ Flug-Komfort vom Nobel-Cockpit aus: der Mac lernt spielen



▲ Carmen düst im Weltraum rum



▲ Ballistic Diplomacy

9·93

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM _____ /_____ auf Seite _____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ____________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	System	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 8/93)

Nur f. EG-Ausland:
USt.-Id.-Nr.:..................................

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)
☐ als **Geschenk**-Abonnement

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*
Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gessetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 8/93

☐ U.S.S. Enterprise .... (Riesen-Modellbausatz).... à 49,95 DM
☐ U.S.S. Enterprise "The Next Generation" .... (Riesen-Modellbausatz).... à 49,95 DM
☐ X-Wing .... (Riesen-Modellbausatz).... à 37,95 DM
☐ AT-AT .... (Klebemodell).... à 34,95 DM
☐ Tie-Fighter .... (Snap-Modellbausatz).... à 27,95 DM
☐ Trolls .... (☐ PC 3,5", ☐ Amiga).... à 29,95 DM
☐ Humans .... (☐ PC 3,5", ☐ Amiga).... à 39,95 DM
☐ Curse of Enchantia .... (☐ PC 3,5", ☐ Amiga).... à 49,95 DM
☐ Transarctica .... (☐ PC 3,5", ☐ Amiga).... à 49,95 DM
☐ Wing Commander (englisch) .... à 34,95 DM
☐ Wing Commander (deutsch) .... à 47,95 DM
☐ Mindscape Joystick (für Amiga, Atari, C64) .... à 9,95 DM

PACKS

☐ ASM Fantasy Hit Collection .... (☐ Amiga, ☐ PC 3,5").... à 69,95 DM
☐ AMIGA-Koffer (Nummer 1) .... à 69,95 DM
☐ AMIGA-Koffer (Nummer 2) .... à 99,95 DM
☐ AMIGA-Koffer (Nummer 3) .... à 49,95 DM
☐ C64-Koffer (Nummer 4) .... à 49,95 DM
☐ PC-Koffer (Nummer 5) .... à 99,95 DM
☐ PC-Koffer (Nummer 6) .... à 49,95 DM

CDs

☐ Chris Hülsbecks »Shades«-CD .... à 23,95 DM
☐ Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD .... à 24,95 DM
☐ Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD .... à 29,95 DM
☐ Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's) .... à 34,95 DM
☐ Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's) .... à 34,95 DM

BÜCHER

☐ Das Neue Computer Hassbuch .... à 7,50 DM
☐ Space Rat-Intergalaktisch .... à 7,80 DM
☐ Space Rat II-Abgefetzt .... à 7,80 DM
☐ Top Secret Hint Book .... à 7,80 DM
☐ 4er Buch-Pack .... (Hassbuch, Space Rat I & II, Top Secret).... à 25,— DM
☐ '66 Game Boy-Spiele' .... (Facts, Details und Praxistips v. A. Hink & H. Stiller, 200 Seiten).... à 29,80 DM

HEFTE

☐ Das ASM-MEGA-PACK '92 (kompl. Jahrgang 1992 incl. 1 Sammelordner) .... à 69,— DM
☐ Das ASM-MEGA-PACK '91 (1-7, 11, 12, incl. 1 Sammelordner) .... à 55,— DM
☐ Das ASM-MEGA-PACK '90 (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) .... à 60,— DM
☐ Das ASM-MEGA-PACK '89 (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) .... à 60,— DM
☐ 4er-Pack (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) .... à 20,— DM
☐ folgende ASM/s: ____/____ ____/____ ____/____ ____/____ zum Neupreis

ASM Special Nr. 6 7 8 9 .... à 7,50 DM — 12 14 15 16 17 19 à 9,80 DM

☐ ASM Extra 1 – 30 Sierra-Lösungen ... à 14,80 DM ☐ ASM Extra 2 – 8 ausführliche SSI-Lösungen .... à 14,80 DM

T-SHIRTS & ORDNER

☐ ASM Sammelordner (weiß, 2 Stck.) .... 16,80 DM
☐ Turrican-Shirt (XL) .... à 24,95 DM
☐ Bitmap Brothers-Shirt (XL) .... à 28,95 DM
☐ Electronic Arts-Shirt (XL) .... à 23,95 DM
☐ Don't Panic-Shirt (XL) .... à 23,95 DM

MICROWELLE

☐ Space Cab (Amiga) .... à 10,– DM
☐ Chemicon (Atari ST) .... à 10,– DM
☐ Skat 2000 (Atari ST) .... à 10,– DM

Mindestabnahme bei Microwelle: 2 Programme

☐ ____________ DM
☐ ____________ DM
☐ ____________ DM
☐ ____________ DM

\+ **Porto/Verpackung** (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (6,30 DM!)

Gesamtbetrag DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

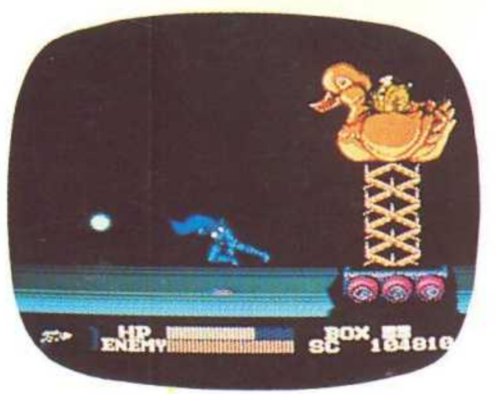
BATMAN™ RETURNS

NEU!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo Entertainment System

Du bist Batman.™ Der Retter von Gotham City™!



Screen: Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System

Die Filmstory für Dein Super NES und Dein NES!
Gotham City™ ist in Gefahr. Penguin™ und Catwoman™ wollen auf ganovenhaften Wegen die Stadt in Ihre Gewalt bringen.
Aber nicht mit Dir. Du bist Batman.™
Das Batmobil™ steuerst Du mit Power und Geschick durch alle Gefahren und Schikane. Einfach spitze die SNES Version, mit Super 3-D-Grafik und Musik in CD-Qualität. Deiner Fantasie wachsen Flügel. Du hebst ab.
Du bist Batman.™
Wirst Du am Ende auch der Sieger sein?

Das schreiben Experten:
PLAY TIME 5/93 zu *"BATMAN RETURNS"* für das Super NES: "Batman Returns ist ein Action-Game allererster Sahne. Die Animationen der Spielfiguren sind hervorragend, die Hintergründe grafisch brillant..."

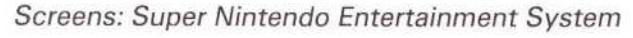
Alle 14 Tage neu:
Brandheiße KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im SUPER CHANNEL





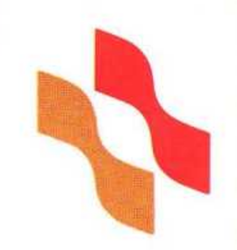






Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß





KONAMI-Videospiele: *Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

F&P 93/163